Nouvelle formule

ST MAGAZINE

520/1040 ST(E)

MEGA ST(E)

TT

FALCON

MEDUSA

EAGLE

JAGUAR

GRATUIT
supplément
8 pages
Univers >INTERACTIF

POV (12)

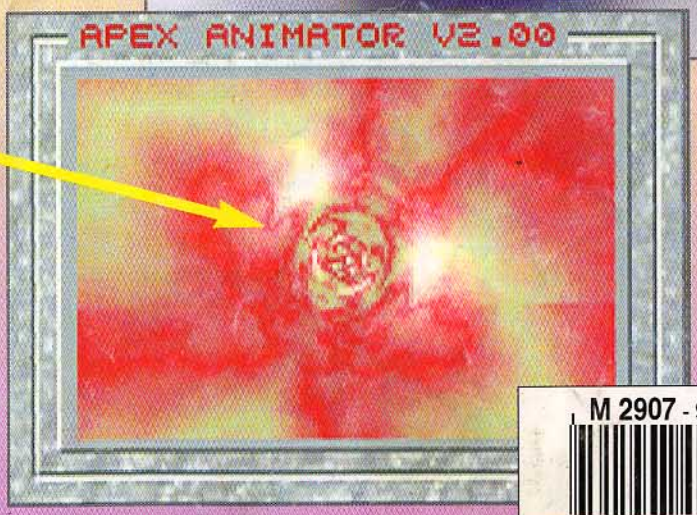
TOUT, ABSOLUMENT TOUT POUR CONNECTER VOTRE ATARI SUR INTERNET

ULTIMATE ARENA

accélérez votre JAGUAR

HYPNOSIS

APEX MEDIA



ART FOR KID'S

KASUMI NINJA

IRON SOLDIER

M 2907 - 92 - 32,00 F

N° 92 – MARS 1995 - 32 F

BELGIQUE 234 FB – CANADA 7,50 $C
SUISSE 10 FS

Turtle Bay vous présente sa

FreeWorld

est une idée nouvelle.

FreeWorld vous donne accès à des centaines de logiciels du domaine public qui ont été auparavant collectés sur des réseaux internationaux comme Internet, entre autres, puis testés, annotés et compilés pour vous offrir les meilleurs logiciels dans leur version la plus récente.

LE MEILLEUR DU DOMAINE PUBLIC POUR LES UTILISATEURS EXIGEANTS

utilitaires
graphisme
musique
jeux, demos
images, sons
soundtracks
programmation
fontes, cliparts
etc, etc ...

Catalogue gratuit disponible

Envoyez votre demande sur papier libre dès aujourd'hui. Un DP sera offert aux 30 premières demandes. Il n'y a pas une minute à perdre.
FreeWorld - Turtle Bay
99, rue marcel [illegible] 69004 Lyon

JL ATARI

FreeWorld vous permet de choisir vos DP, en toute tranquillité, grâce à son catalogue détaillé.

Tous les DP sont disponibles à l'unité au prix de 29 francs la disquette ou bien dans des compilations à 99, 129 et 149 francs.

Pour connaître les conditions précises et passez votre commande, consultez le catalogue. Merci.

Vous pouvez aussi recevoir vos DomPub sur cartouche Syquest. Tous les details dans le catalogue gratuit (demande ecrite). Et bientot FreeWorld, le BBS !!!

FreeWorld
le monde libre

Falcon ELAN 030 4/420Mo, Tower

Boîtier Big Tower, avec clavier PC, évolutif

7990 frs

Configuration multimedia
avec CD-ROM quadruple vitesse, CDTools, le CD Alpha et une paire d'enceintes Trust 2X80W

10990 frs

Devis personnalisé immédiat sur simple appel ou par courrier

Falcon 030 4/420Mo, 6490 frs
Falcon 030 4/540Mo, 6690 frs

Tower ELAN 030, 1690 frs

La solution que votre Falcon mérite.

Prêt à monter. Le tower ELAN est très simple à monter même par un novice. Il est livré avec un clavier de PC, la connectique nécessaire et une notice de montage.

Tous nos Falcon sont livrés entièrement configurés, avec le disque dur rempli de domaines publics, de démos et de données, etc ...

Ils sont accompagnés de l'offre exclusive de parrainage 1+1, qui vous permet de bénéficier d'un cadeau de 400 francs, lors de l'achat du parrainé.

Lecteurs de CD-ROM

Lecteurs de CD-ROM SONY ext. SCSI, double vitesse, multissession, CD-Audio, livrés avec Extendos Pro

Complet pour ST 2490 frs
Complet pour Falcon 2200 frs

EAGLE

Le premier clône Atari ultra-puissant est disponible à partir de 14000francs TTC. Venez le découvrir en avant-première chez Turtle Bay ou contactez-nous pour plus de renseignements ... Pour la PAO, la CAO... l'EAGLE est LA machine idéale. A découvrir, vite.

Disques durs

pour ST et Falcon 030

GARANTIE 2ANS

Nos disques durs sont testés. Ils sont tous livrés formatés et partitionnés, prêts à l'emploi .

270Mo pour ST .... 2490 frs
(Disque dur SCSI externe + interface DMA/SCSI)

540Mo pour Falcon... 3390 frs
(Disque dur SCSI externe + câble SCSI1/SCSI2)

540Mo pour Falcon... 1790 frs
(Disque dur IDE interne, 2Mo/s + kit de connexion).

POUR RECEVOIR LE CATALOGUE N'OUBLIEZ PAS DE RENVOYER ÇA.

EXTENSIONS pour STF / STE

Tous les modèles sont disponibles à des prix promo. Consultez-nous pour le prix de votre extension ...

nouvelle collection Atari 1995

Catalogue gratuit disponible sur simple envoi du coupon ci-joint.

Pour chacun des produits précédés d'un point rouge, nous tenons à votre disposition une fiche technique disponible sur demande, contre deux timbres à 2F80.

POUR RECEVOIR ÇA, N'OUBLIEZ PAS D'ABORD DE RENVOYER ÇA.

je souhaite recevoir votre catalogue complet
NOM
ADRESSE

ATARI MATERIEL ATARI NEUF A DES PRIX DE REVE

1040STE, MegaSTE, SM144, SC1435, Portfolio

cetelem

Etude de financement sur demande

- **WINREC PRO** **490**frs
  le meilleur des Direct To Disk sur Falcon 030
- **WINCUT PRO** **490**frs
  Falcon se dit désormais studio de montage !

MAXON computer — speedware DISTRIBUE PAR

CD-ROM

Gemini	220
CD ALPHA	290
OXYD CD	149
Crawly Crypt	290
Double CD Suzy'sB..	Tel
TooManyTypefonts	169
Autres titres CD	Tel

MUSIQUE

Musicom 2	590
Trackom	590
Crazy To Disk	390
Notator Logic Audio	5200
Cubase Score	3990
Cubase Audio + FDI	7490
ST Replay 16	990

Les jeux Falcon

Pinball Obsession, Moon Speeder, Golden Islands, Llamazap, Robinson Requiem, Pinball Dreams, Ishar III

Tous à 290frs

VIDEO

Overlay 2	990
VidéoED8	1990
BoosterVidéo30	250
Genlock	Tel
Carte Chili	3490

BUREAUTIQUE

Script 3.5	990
Script Now	349
Papyrus Gold	1290
Rédacteur 3	990
Rédacteur 3+	1690
Atari Works	990
Speedo GDOS 5	445
NVDI 3	549

PROGRAMMATION

Devpac3 / Devpac DSP.	890
Hisoft Basic2.1	890
Lattice C	1590

DESSIN / PHOTO

D2M	640
True Paint	450
Papillon	599
DA's Picture	1190
RAYSTART 3	1490
Vision DSP	350
Studio Photo DSP	590
Billy Render	350
APEX MEDIA	990

Canon BJ 200

1890frs

VisioSCANPRO

scanners pour tout Atari, avec logiciel d'OCR

400 dpi, 256nv	990frs
262000 couleurs	2490frs
A4, 1200dpi, 16M°	4990frs
A4, 2400 dpi, 16M°	6490frs
Option transparents	2400frs

Do The Math JAGUAR

seulement **1890**frs

les jeux

Aircars	449	Raiden	250
Alien Vs Predator	470	Rayman	449
Bubsy Bobcat	449	Space Wars	490
Burn Out	490	Syndicate	490
Checkered flag	449	Tempest 2000	250
Crescent galaxy	250	ThEme PArk	490
DOOM	470	Troy Aikman NFL	490
Double Dragon V	490	ultra Vortex	490
DragonBruceLee	429	Val d Isere	449
Iron Soldier	449	WolfEnstein 3D	379
Kasumi Ninja	490	Zool 2	449

les accessoires

Joypad jaguar	249	Malette	280
Pro STick tuRbo	970	BLackJAG	Tel

les gOodies — Tel

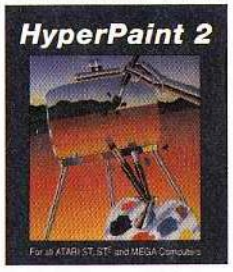
..stop ... CD ROM dispo ... stop

PROMOTION

sur plus de 20 jeux récents pour ATARI ST(E) ! ! !
ATTENTION: STOCK TRES LIMITE
249frs à l'unité
180frs par 5 jeux

PACK ST OFFICE

Graal Text + Graal base + 3DCalc + Hyperpaint



300frs

HYPERPAINT

149frs

du mardi au samedi
9h30 / 12h30 - 14h / 19h

Renseignements et commandes
72 75 92 84

Turtle Bay informatique

par courrier
90, rue masséna
69006 lyon

un envoi sûr et rapide CHRONOPOST

ST Magazine est une publication de Pressimage,
SARL au capital de 1 000 000 F.
5/7 rue Raspail - 93108 MONTREUIL CEDEX FRANCE
Tél : +33 (1) 49 88 63 63
Fax : +33 (1) 49 88 63 64
Commission Paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépot légal 4eme trimestre 1994
Impression : Rotocayfo - Barcelone

Direction générale
Directeur de la Publication : Godefroy Giudicelli
Directeur délégué : Patrick André
Assistante de direction : Virginie Guyard

Rédaction
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU (ODISSEY)

ont collaboré à ce numéro
Password 90, Jean-Jacques Ardoino (Next), Claude Attard (FLECHE), Philippe Lafargue, Marc Abramson (REDRACKAM), Emmanuel BARANGER, Patrick Bonnet, François Auboux (RAGA), Mathias Agopian (TC7), Henri ABDELOUAB (AE1), François PLANQUE (FULCHROM), Phillipe LAFARGUE, Marc BERCOVICI, Benoît ARRIBARD (OYA SHIVO)

Fabrication
Directeur de fabrication : Jacques Gouffé
Assistantes de fabrication : Mireille Mugneret et Nadine Debard
Assistante du directeur de fabrication : Isabelle Dubuc

Rédacteurs graphistes
Chef du service PAO : Frédéric Levesque
Infographie, flashage, vidéo et retouche : Cédric Chabrely, Laurent Filippi, Céline Gontier, Olivier Monbel, Julien Dry, Bruno Levesque.

Publicité
Régie publicitaire : CAP1 - 67, rue Robespierre 93558 Montreuil Cedex France Tél: +33 (1) 48 59 13 14 Fax : +33 (1) 48 59 01 60
Antoine Harmel
assisté de Katia Kamiski

Marketing
Lionel Pillet assisté de Christine de Gandt

Diffusion, ventes
Olivier Le Potvin TE 73
Tél : +33 (1) 49 88 63 75
Marketing direct : Christine de Gandt

Télématique
Jacques Caron (STJC), Laurent Poupet, Xavier Chambon, Arnaud Dadure, Eric Lebette.

Administration/Comptabilité
Responsable administration : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni et Paulette Sebag.
Chef comptable : Leila Aïthabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard (clients), Nadia Sahel, Patrick Vendendriesche.

Abonnements
36, rue de Picpus – 75012 Paris
Tél. : 16 (1) 43 42 00 60
France 11 numéros : 289 francs

La loi du 11 Mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. LES DOCUMENTS NE SONT PAS RETOURNES. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. Merci de votre attention, rompez les rangs.

EDITORIAL

Le ST aura 10 ans cette année.

Prenez un MAC ou un PC d'une décennie et comparez. Pas une seule de ces machines ne peut prétendre pouvoir utiliser un logiciel actuel.
Eh bien le ST si ! Tous les mois, nous avons des programmes pour STF aussi bien que pour FALCON. La durée de vie est une chose qu'on ne prend jamais en compte dans le prix d'achat d'un ordinateur. Pourtant ceux qui il y a dix ans, ont acheté un ATARI et s'en servent toujours peuvent facilement compter tout l'argent qu'ils ont évité de dépenser durant toute cette période. Le calcul est simple. Sur une autre plate-forme c'est entre «tous les deux ans» et «tous les six mois» que la migration ascensionnelle s'effectue. On peut donc dire que les ataristes de la première heure ont gagné 5 générations de machines, et ce n'est sans doute pas fini.
A l'image de la COCCINELLE VOLKSWAGEN, le ST continue son bonhomme de chemin hors des modes et du faire-valoir, car s'il n'est pas le plus puissant, il possède une cote d'amour et une intelligence de conception telle qu'on a toujours autant de plaisir à travailler avec.

Les acheteurs de FALCON eux aussi peuvent se réjouir de n'avoir pas eu à changer de machine depuis deux ans, voilà APEX MEDIA le logiciel qui leur offrira «la mise à niveau SILICON GRAPHIC» pour 1 290,00 F. A eux les zooms, rotations, dégradé... tout en temps réel. A eux le morphing ultra rapide. Tout cela sans adjonction de multiples cartes destinées à couvrir les carences des autres machines de type «compatibles» et qui, du coup, ne le sont plus vraiment.
Que ce soit dans le son ou dans l'image, le FALCON est lui aussi au-dessus de la mêlée, parce_que d'un conception différente. Et lorsqu'un fabricant (C-LAB) se lance dans un clone d'un ordinateur qui serait décrété fini dans un autre système, c'est que la machine est encore excitante pour un bon moment.
Tout comme la publicité VOLKSWAGEN on pourrait donc écrire ce gros clin d'oeil : «le ST est l'ordinateur d'une décennie. Quant au FALCON : il faut un début à tout.»

Au fait, vous saviez que VOLKSWAGEN allait ressortir une nouvelle coccinelle ?

Godefroy de MAUPEOU

TURTLE BAY page 2, 3
TECHNO SERVICE page 9
SERVICE COMPUTER page 11
0X0 CONCEPT page 12
AMIE LE PRO page 15
IFA page 16, 17
APAK page 27
TRANSAT page 39
SAF PAO page 51
UNION PRODUCT page 62
ALM page 68

IL A TROUVÉ !!!

Il s'appelle Alexandre GARCIA et il a trouvé le nom des personnalités de l'équipe sur la photo du mois dernier. Je cite

Sinon, pour votre «concours» «qui est qui ?» Je peux vous affirmer que le type avec les cheveux aussi bien rangé que mon valeureux stock de disquettes (c'est à dire la confusion totale) qui tient un numéro de SV, euh ST MAG avec une chemise bleu avec des petites taches rouges avec les yeux complètements déviés vers une superbe créature qui avait confondu le salon avec un sauna, bien que la présence d'ordinateurs aurait du l'interpeller (quoique le ST est légèrement étanche). Bref le mec à gauche sur la photo, ben c'est le REDAC'CHEF, le mec qui râle quand on est à la bourre parce_que la bécane à planté c'est GODEFROY DE MAUPEOU.

L'autre qui regarde l'objectif parce que son strabisme divergent a transformé la créature de rêve en J.M. COCHETEAU malgré le port de lunettes à quadruple foyer qui lui empêche de confondre un PC avec un ATARI et qui sont, du moins sur la photo, quasi-invisibles; qui possède une chevelure plus rangée que son voisin et néanmoins ami (malgré le fait qu'il lui ai piqué son poste de rédacteur en chef), qui porte une chemise apparemment verte ou bleue. Bref ce précieux collaborateur depuis longtemps qui rêve de plastiquer la rédac de SVM (sinistrant par la même occasion tous les constructeurs de PC et la publicité), c'est Marc ABRAMSON.

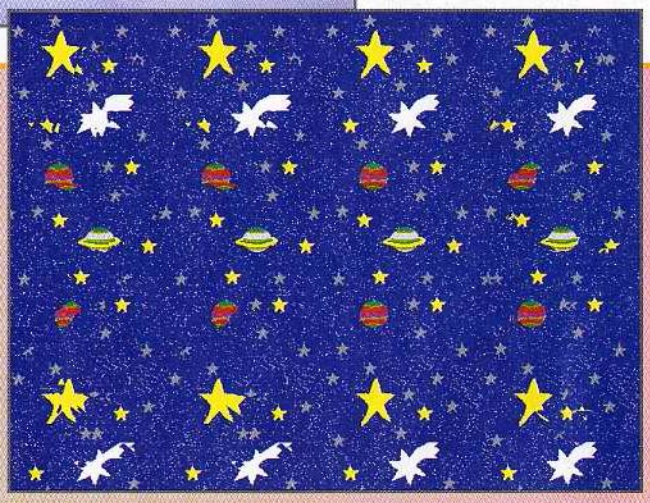
Je pourrais vous dire aussi que Jean Jacques ARDOINO a les cheveux aussi longs que la liste des «délires infernaux du PC» soit 4,323 Km, la voix aussi grave qu'Amanda LEAR très enrouée, mais bon il n'est pas sur la photo.

Bon je suis sur qu'il n'y a rien à gagner si ce n'est un MEDUSA T60 avec 32 mégas de RAM et 2 Go de disque dur...

Pour les noms tu as trouvé, pour la chemise de Marc elle était verte, pour le poste de redacteur en chef qui lui aurait été piqué, là tu te trompe il n'a jamais été rédacteur en chef ni projeté de l'être, quant au MEDUSA... Bin le mieux serait que tu vois directement avec Freddy ASCHWANDEN, je suis sur qu'il comprendra.

LES FAUTES D'ORTHOGRAPHES !!!

C'est vrai que parfois, il y en a plein dans ST MAG et que c'est impardonnable. On l'implore quand même (votre pardon) et vous promettons que ces actes inqualifiables digne de la plus haute piraterie ne se reproduiseront plus !
Promis juré !!!



LES LOGICIELS ÉTRANGERS

Les temps changent et si faire un test d'un logiciel non distribué en France pouvait relever de l'hérésie il n'y a pas si longtemps, aujourd'hui, il n'en est rien. Pourquoi ? Parce que l'actualité se passe également ailleurs et que beaucoup d'utilisateurs ont besoin de savoir ce qu'ils peuvent trouver dans cet ailleurs et qu'ils n'ont pas chez eux. Mais surtout parce_que maintenant les frontières commerciales sont levées physiquement et moralement. Aussi pas mal d'éditeurs ou magasins se mettent à importer ce «besoin» introuvable chez nous. Que ce soit de façon exclusive ou «à la pièce», ils peuvent vous fournir ce dont nous vous avons parlé dans nos colonnes. Dans certains cas même, ces colonnes ont suscité chez eux l'envie de distribuer ces produits chez nous.
Alors n'hésitez pas à demander à votre revendeur ces logiciels ou extensions qui vous font cruellement défaut. Il peut certainement vous les procurer.

SOMMAIRE

EDITORIAL	page 5
SOMMAIRE	page 6
LES DISQUETTES	page 8
LE TOUR DU...	page 10
ATARI ET INTERNET	page 13
TOKI LINE TEST	page 18
TENDANCE 95	page 20
APEX MEDIA	page 21
MAGIC PICTURE	page 23
NEON	page 23
POV (12)	page 24
EB-ED POV (2)	page 25
COMPTABILITE	page 28
MODULES CAL. (2)	page 30
DA'S PICT. PRAT.	page 32
PIEGES ASSISTES..	page 33
IMPRIMERIE ST G.	page 34
AUDIO CALC	page 35
HYPNOSIS	page 36
WINREC & WINCUT	page 37
CURE AUDIO	page 38
ACTUALITES AUDIO	page 39
LE GEM (12)	page 40
MINT (3)	page 43
LE DSP 56001 (3)	page 44
CARNETS DE ROU.	page 46
DES TOS POUR .	page 47
3 NOUVEAUX CD	page 51
X BOOT 3.1	page 52
EXTENDOS	page 53
ULTIMATE ARENA	page 54
ART FOR KID'S	page 55
JEUX A VENIR	page 56
JAGUAR APATRIDE	page 56
3 JEUX JAGUAR	page 58
CES LAS VEGAS	page 60
FALCON ET DAT	page 61
LITTERATURE	page 62

Toujours plus d'action pour votre ST !

ST Disquettes avec MOKTAR

16 niveaux, 40 monstres différents et des centaines de pièges !
Un Hit des jeux de plate-forme.

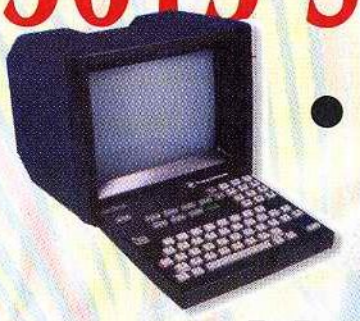
Par correspondance uniquement,
64 F
auprès de
PRESSIMAGE, Hors-Séries,
5/7 rue Raspail
93100 MONTREUIL

Nom:.....
Prénom:.....
Adresse:.....
CP:..... VILLE:.....
STM92

❑ ST Disquettes / MOKTAR
64 F + 15 F de port soit 79 F.

Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE.

3615 STMAG



Nouvelles rubriques !!!

Un idée vous trotte dans la tête inlassablement ? Un problème assaille vos pensées jour et nuit ? Vous aimeriez poser LA question à LA personne compétente? Faites-en part à la rédaction de ST Mag par Minitel ! (* RED)

Vous aimez les scoops, les rumeurs de bouche à oreille, Transe-Dimanche ne satisfait plus votre soif de découvrir les derniers potins ?
Abandonnez le JT de 20H00 pour les infos du 3615 STMAG ! (*INF)

Accédez à INTERNET !

Pour communiquez avec 30 MILLIONS de connectés à travers le monde en temps réel !

Créez votre adresse e-mail pour correspondre avec des distributeurs de softs, des éditeurs de jeux, dialoguer avec la Maison Blanche ou vos amis d'Australie...

Éditeur PRESSIMAGE

C'EST MAGIQUE !!!

Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°90 dans le lecteur et regardez votre écran : Celui ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette,

DISQUETTE MAGAZINE

ULTIMATE ARENA

Voici la version de démo de ce superbe jeux de «baston» pour ST(E).
Il tourne également sur FALCON et vraissemblablement sur MEGA ST(E) et TT.

Vous avez le droit à trois combat, après il faudra relancer le programme pour continuer à jouer, à moins que vous ne vous décidiez d'envoyer la maigre contribution que réclame l'auteur pour pouvoir avoir le jeu complet avec boîte, manuel et bien sur disquettes,

Voir l'article de Marc ABRMASON en cahier LOISIRS.

EB-ED POV

Les exemples indispensables qui manquaient le mois dernier faute de place sur la disquette.

POV

Le superbe script de Phillipe LAFARGUE que vous pouvez admirer en couverture (l'image pas Phillipe) et dans le cahier... Graphisme bien sur !
Dans ce cahier, il vous explique d'ailleurs tout pour tailler et ne pas casser les mines de vos crayons de couleurs.

CATALOGUE

La troisième version de notre catalogue du monde ATARI en FRANCE. Pour ceux qui n'ont pas suivi le feuilleton de puis le début, ce fichier est lisible par AZTHEQUE 1 (gratuit) et 2 (90,00 F seulement).
Aujourd'hui nous en sommes à 328 fiches, soit à peu près 50 de plus que le mois dernier.

DISQUETTE ABONNES

HYPNOSIS

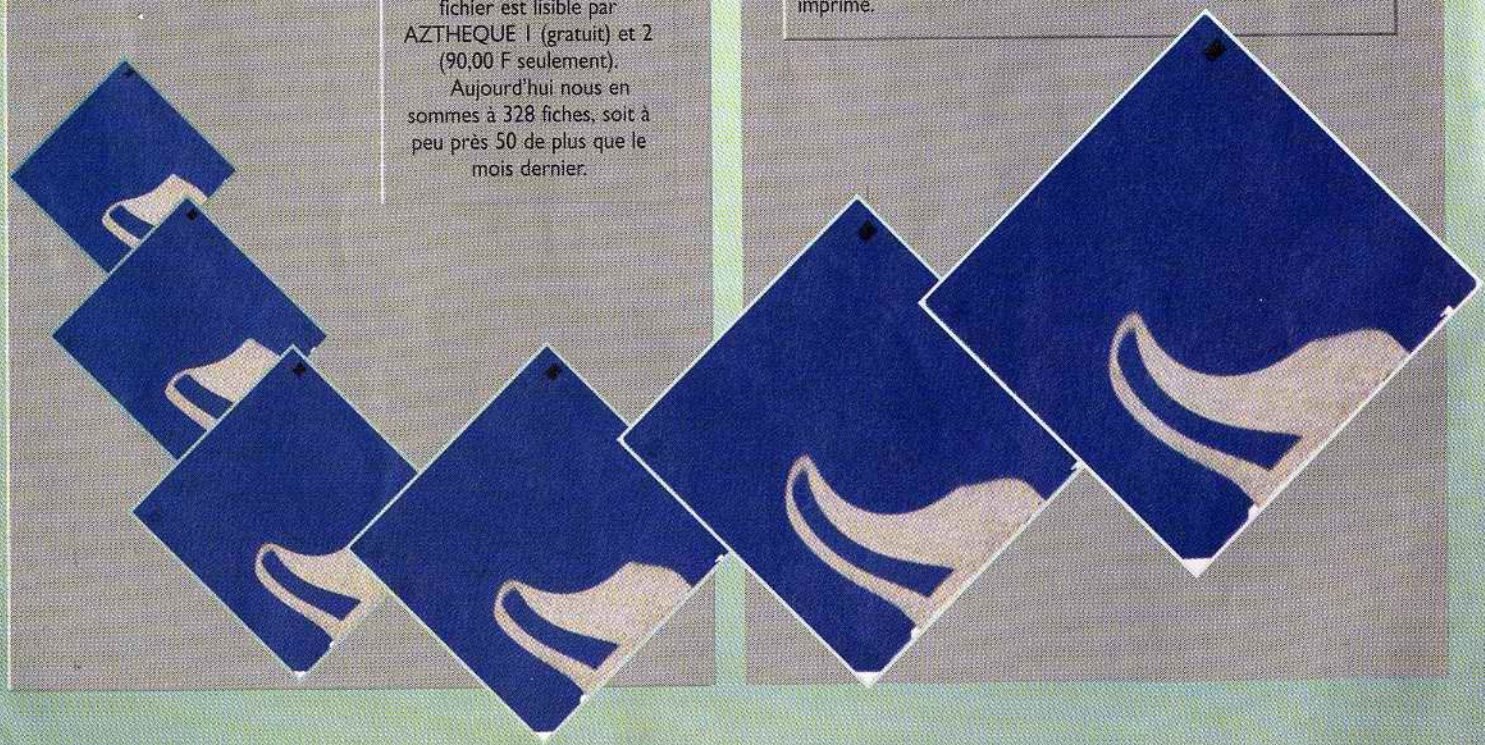
La version de démo de ce génial logiciel de composition aléatoire testé en cahier musique.
Tout musicien digne de ce nom se doit de l'essayer.
Pour cela, chargez la bibliothèque H-DEMO94 après avoir lancé le programme et écoutez le résultat : c'est surprenant ce qu'HYPNOSIS est capable de faire.
(ne fonctionne que sur ST et MEGA ST).

PENTIMO

Un jeu de type TETRIS qui tourne en monochrome sur toutes les machines... à condition que vous le lanciez en réolution HAUTE ST bien sur.
Vous choisissez une pièce, la tournez dans le sens voulu grace aux boutons de rotation et la posez sur la grille en dessous. Le but du jeu étant de remplir celle ci sans blancs.

FNT SHOW

est un module pour CALAMUS SL permettant d'imprimer un document «catalogue» d'une fonte de votre choix. Lorsque vous êtes dans CALAMUS, appellez le module externe FNT_SHOW.CXM. Celui-ci vous demandera de choisir une fonte et vous la chargera dans un document qui sera immédiatement imprimé.



TECHNO Service

MAGASIN : 44, rue du Vertbois - 75003 PARIS M° TEMPLE/REPUBLIQUE
Tél. (1) 48 04 99 75
du Mardi au Samedi de 10h à 18h30
V.P.C.: B.P. 85 - 91700 Ste Geneviève des Bois
Tél. (1) 69 46 00 67 - Fax : (1) 69 25 06 18
du Lundi au Vendredi de 10 h à 18h30

HARDWARE

Falcon 4 Mo open	4990
Falcon 4 Mo + Disque dur 120 Mo	5790
Nombreux TT030	Dispo
ATARI 1040 STE	Dispo
ATARI MegaSTE	Dispo
ATARI TRANSPUTER	Dispo
Medusa T40 ET T60	Dispo
Moniteur monochrome SM144	Dispo
Moniteur Couleur SC1435	Dispo
Moniteur Couleur SVGA	1690

NEWS

APEX MEDIA 990
(ex CHROMA STUDIO 24)
Animations, dessin, morphing, vidéo

NEON 3D Tél.
Synthèse d'images sur Falcon

CD ROM-ROM Seul 590
Branchez un CD ROM IDE sur TOUS vos ATARI
CD ROM COMPLET 1990

COMPIL JEUX TENSTARS 250
10 Jeux : Rick dangerous, super skweek, etc...

MODEM ACEEX 1414 1290
Modem 14400 bauds + minitel
(Destiné à l'exportation)

JAGUAR™

1890 Frs
Version FRANCAISE
avec 1 Manette et 1 Jeu

le CD arrive !!!

DISQUES DURS

170 Mo	Externe ST	**2190**
240 Mo	Externe Falcon	**1990**
540 Mo	Externe Falcon	**3390**

JEUX JAGUAR

Bruce Lee Story	449	Iron Soldier	449
Rayman	499	Checkered Flag	499
Alien VS Predator	499	Kasumi Ninja	499
Doom	499	Brutal Sport Football	499
Syndicate	499	Val d'Isère	449
Zool 2	449	Bubsy Bobcat	449

LYNX + 1 JEU : 490 F - GRAND CHOIX DE JEUX A PARTIR DE 129 F

MUSIQUE

Musicom 2	590
Trackom	590
Crazy Music Machine	349
Crazy to Disk	390
Cubase Lite	790
Cubase Score	4290
Cubase Audio 16	5890
ST Replay 16	990

DESSIN

D2M 1.5	640
Papillon	599
DA's Picture	1190
Raystart 2	990
Raystart 3	1490
Studio Photo Pro	1190
Studio Photo DSP	790
Rainbow	299
Billy Render	350

VIDEO

Video ED 8	1990
Booster Vidéo 30	250
Genlock Falcon	1790
Carte Chili	3490

BUREAUTIQUE

Tosfax Pro 2.5	790
Script 3.5	990
Script 2	399
Papyrus Gold	1290
Atari Works	990
SpeedoGDOS 5	445
Update SpeedoGDOS	290

UTILITAIRE

NVDI 3	**549**
Semprini	249
Data Lite 2	490
Outside	349

Le plein de CD

ExtenDOS Pro	250
Gemini	190
CD Alpha	290
CD Crawly Crypt	250
CD Adult Vol. 1, 2, 3	290
Lohrum Vol. 1, 2, 3	250
Power CD Vol. 1	190
Space and Astronomy	190
Gif Galore	190
DTP Graphiken	Tél.
CD 2000 fontes	499
CD POV	190
CD Bingo/Waou	Tél.

PROGRAMMATION

Devpack DSP	890
Hisoft Basic	890
Lattice C	1690
Assemble + Adebug	890

JEUX

Ishar 3	310
Robinson Requiem	310
Epi-lepsie	290
Moon-speeder	290
Let's play Shangaï	200

HARD

Lecteur interne	390
Lecteur externe	590
Kit Copro MegaSTE	550
Copro Falcon 33 Mhz	450
Souris	120

EXTENSIONS MEMOIRES

Ext 520 STF à 1 Mo	490
Ext tout STF à 2 Mo	890
Ext tout STF à 4 Mo	1490
Ext 520 STE à 1 Mo	190
Ext tout STE à 2 Mo	600
Ext tout STE à 4 Mo	1150

PAYEZ EN 3 FOIS SANS FRAIS (aprés acceptation du dossier par CETELEM)
Tous les prix sont TTC et susceptibles d'être modifiés sans préavis.

CONCEPT INFORMATIQUE

L'auteur de la gamme HIGHSPEED carte accélératrice FALCON dont nous vous parlions le mois dernier, est en train de travailler à sa petite dernière dont nous n'avons pas encore le nom. Voici tout de même quelques caractéristiques :

DSP jusqu'à 50 Mhz (compatibilité 100%)
68030 40 Mhz (tous FALCON)
68882 jusqu'à 60 Mhz

elle sera modulaire comme l'ancienne (possibilité de n'acheter qu'une partie de la carte), mais comportera moins de fils à souder (une bonne nouvelle pour les installateurs) et juste une résistance à dessouder. Le prix ? : moins de 1900,00 F et des possibilités de mise à niveau pour les possesseurs de l'actuelle HIGHSPEED.

Sortie prévue dans deux mois.

En attendant ceux qui ont des problèmes de compatibilité avec le DSP lorsqu'il est poussé à plus de 32 Mhz se réjouiront d'apprendre que CONCEPT INFORMATIQUE propose maintenant qu'un petit programme en AUTO qui vous permet d'utiliser tous les programmes DSP à n'importe quelle fréquence. Ce programme est gratiut pour les possesseurs de HIGHSPEED 40 et coute moins de 100,00 F pour les autres.

0X0 CONCEPT SE DÉCHAINE !!!

Voici le calendrier de sortie de l'éditeur suisse (et français) pour les mois à venir.

Janvier : MID'N BOX est un player de MIDIFILES en accessoire. Prix 120,00 F

Février : ATARI REFENCE GUIDE est un livre de type compendium en français et 100% débuggué. Toute la programmation du ST au FALCON dans deux classeurs A5 : SPEEDO 5, MULTITOS... Il se veut très facile à lire avec une instruction par page. Le formule en classeur lui permet de pouvoir évoluer par la suite. Cette suite est d'ailleurs déjà en cours puisqu'il est prévu un partie pratique avec des listings, des disquettes...

prix : 390,00 F

fin Février : Un réseau LAN (non, non, ce n'est pas une blague) pour MEGA STE, TT et FALCON à prix «modulaires». Ce réseau est livré avec programme, cable et boîtier APPLETALK pour 1000,00 F par poste. Par contre des offres promotionnelles seront proposées comme le START PACK pour deux machines à 1 500,00 F.

Mars : Le LIED est un programme d'initiation à la musique présenté sous la forme de petit exercices plein d'humour et de poësie. A l'origine fait sous KAPELMEISTER (superbe logiciel dont aimerait bien voir une suite au demeurant), LE LIED est en complête refusion sous SPEEDO. Enfin le solfège de façon ludique.

L'ADAPTAKEY EVOLUE

Toujours chez 0X0 CONCEPT, voici des nouvelles de l'ADPATKEY.

BRAINSTORM, concepteur du KIT dévellopement JAGUAR et ancienne HOT LINE dévellopeur FALCON travaille avec 0X0 CONCEPT pour le logiciel de configuration d'ADAPTAKEY. En effet toutes leurs machines utilisent dorénavant l'adaptateur clavier PC d'0X0 CONCEPT. Conséquence : ADEBUG gère pleinement toutes les fonctions supplémentaires de l'ADAPTAKEY qui en est à l'heure où j'écris ces lignes à la version 0.50.

Actuellement vous pouvez acheter un adaptateur pour ADAPTAKEY FALCON/STE(E) qui vous permet de mettre un interupteur afin de pouvoir choisir entre le clavier PC ou celui interne du FALCON/STE(E). Idéal pour ceux qui transportent leur ordinateur sans pour autant vouloir emmener un clavier externe. Prix 100,00 F.

Dernière évolution : pour la version TOWER de l'ADAPTAKEY, le montage sur réglette est enfin dispo.

IL EST NE LE DIVIN ENFANT

Dans la série les bonnes surprises de tonton Atari, saviez vous que les Falcons vendus depuis le mois de Décembre sont légèrement modifiés ? Non, alors lisez donc la suite.

Première surprise, le CODEC, anciennement de marque CRYSTAL est actuellement de marque ITT! Il est d'ailleurs dorénavant soudé directement sur la carte mère.

Bonne nouvelle: ATARI s'est enfin décidé à faire une offrande au Dieu de la musique en sacrifiant l'horrible bass-boost qui semait la cacophonie dans nos maisons. Oui vous avez bien lu, le bass-boost est mort!

Mieux encore, l'alimentation micro a été supprimée: vous ne le saviez peut être pas, mais l'entrée du Falcon présentait une tension de 9 volts dont le but était d'alimenter les petits micros bas de gamme, le problème c'est que lorsque vous branchiez votre Falcon sur une chaîne vous abîmiez vos enceintes si vous ne baissiez pas le volume à chaque manipulation de celle-ci (passage de l'entrée CD à l'entrée AUX, par exemple). Dans le cas d'un walkman, celui-ci risquait même d'être endommagé et je sais de quoi je parle, j'ai 'bousillé' comme ça deux lecteurs de disques compacts! Cela provoquait également de fort «claquements» dus à la charge et à la décharge des condensateurs de protection de la sortie de votre ampli.

Ce problème est donc résolu. L'inconvénient évidement c'est qu'on ne peut plus connecter ce type de micro au Falcon, mais c'est un moindre mal étant donné la médiocre qualité de ceux-ci.

Modification suivante: l'entrée semble maintenant être au niveau Line; en fait elle est encore un peu trop sensible. En effet «niveau line» signifie que la tension d'entrée est comprise entre 150e et 300e, malheureusement la plupart des appareils Hi-fi sortent jusqu'a 2V! Il convient donc toujours d'ajouter des petites résistances en série sur le câble d'entrée (il faut abaisser le signal d'environ 12dB).

J'en arrive maintenant à la plus grosse surprise: la qualité d'échantillonnage est au moins dix fois meilleure qu'avant!

- L'offset (décalage entre la valeur lue et la valeur réelle de l'échantillon), s'il est toujours présent, ne dépend plus du gain.

- Les parasites en circuit ouvert (pas de source en entrée) sont très faibles et ne dépendent plus du gain non plus! De fait, le rapport signal/bruit est d'environ 86dB, quel que soit le gain! C'est excellent pour de la numérisation!

- En circuit fermé, on ne constate qu'un léger souffle au plus fort gain mais aucun parasite ni sifflement (on n'entend plus le ventilateur par exemple!).

Du point de vue soft, maintenant:

Les fréquences qui étaient invalides le sont toujours mais on entend du son (avant il était coupé) mélangé à beaucoup de bruit, lorsqu'on les sélectionne!

Les indicateurs de saturation (fonction SndStatus(0)) semblent ne plus fonctionner tout à fait correctement (ils restent parfois bloqués après saturation): cela est sans doute dû au nouveau CODEC ITT.

Encore une chose, le COMBEL est daté de 1993 alors qu'il était daté de 1992 jusqu'a maintenant: il y a donc certainement dans ces nouveaux falcons d'autres modifications, portant sur des parties autres que le circuit sonore.

Il n'y a malheureusement aucun moyen extérieur de différencier les nouveaux Falcons des anciens, mais normalement tous les Falcons arrivés en France depuis Décembre bénéficient de toutes ses améliorations.

En conclusion, je dirais que si le Falcon était l'ordinateur disposant du meilleur système sonore au monde, c'est encore plus vrai aujourd'hui: on atteint maintenant une qualité vraiment professionnelle; les utilisateurs de CUBASE Audio vont être aux anges!

Nous remercions tout particulièrement la société TechnoService, grâce à laquelle nous avons pu effectuer l'ensemble des tests sur les nouveaux modèles.

CEDEROM

ST COMPUTER notre confrère allemand se lance dans le CD ROM avec le MAXON COMPACT DISC 1 contenant entre autres plus de 2000 programmes en DP, CRAZY SOUND JUNIOR et DISKO (base de donnée). Son prix est attractif puisque de 49 DM soit ~175,00 F. Nous leur souhaitons rapidement un MAXON COMPUTER DISC 2 ainsi que les 3, 4, 5...

Eh ST MAG ! A quand ton CD ROM ?

DU NEUF EN CAO

SIKOCAD est un nouveau programme de CAO qui permet de créer de formes 2D très complexes à base de définitions géométriques. Il reconnaît le format DXF d'AUTOCAD et coûte tout de même la banale somme de 1 790,00 DM (jusqu'au 15/02/95) soit près de 6 500,00 F. Heureusement la version de démo ne coûte que 10 DM ou 50 DM avec livret (respectivement 35,00 F et 175,00 F).

Edité par SIKOTECH / Neuseser Straße 5 90513 ZIRNDORF / tel (09127) 7485

SCORE PERFECT PRO

En est à sa version 3.0. Comment vous ne connaissez pas ce logiciel d'édition de partition sur ATARI et WINDOWS ? En fait nous non plus, mais on va tout faire pour pallier à cette lacune. Rendez vous donc pour un test prochain.

Edité par SOFT ARTS / Postfach 127762 10598 BERLIN ALLEMAGNE / tel (030) 6843737

L'ATARI BELGE

Ce coup c'est au tour de la Belgique d'organiser une rencontre autours de l'ATARI. Il s'agit en fait d'une convention nommée CONVENTION ATARI tout simplement. Elle se déroulera dès le 18/03/1995 à 10h jusqu'au 19/03/95 17h00, soit plus de 30h non stop autours de l'ATARI. L'adresse c'est : 50 rue St-Pierre 7700 MOUSCRON et c'est organisé par l'ASGARD et la CIA.

Revenez, il ne s'agit pas du contre espionnage américain mais du Club Informatique de l'Auberge. J'espère d'ailleurs que l'on goûtera à la cuisine de ladite auberge car je ne connais rien à la nourriture belge et suis très curieux et gourmand de nature.

Au fait le prix est on ne peut plus minime : 10,00 F ceux qui amène leur matériel auront une petite surprise.

Pour tous renseignements : tel. 19 32 56 34 94 98 / fax. 19 32 56 34 46 25.

LA VOLCANIC PARTY

Est une «party» multi machines qui aura lieu du 24 au 27 Février à GERZAT dans la très proche banlieue de CLERMOND FERRAND (AUVERGNE pour les incultes). Il y aura des concours comme celui du meilleur graphisme, celui de la meilleure intro, meilleure démo, musique... Enfin bref, si vous ne gagnez rien, c'est que vous ne savez sans doute rien faire.

Le prix est de 90,00 F pour 4 jours, 70,00 F si vous avez réservé et gratuit pour les filles. Si vous êtes fauchés et de sexe mâle, vous pouvez toujours essayer de vous travestir, on ne sait jamais si ça marche il y aura peut-être même un concours du meilleur déguisement.

renseignement : 73 93 31 36 (Lionel)
73 92 77 08 (Marc)

DU NOUVEAU POUR LE FAUVE

Après une longue période de statu quo, les jeux pour Jaguar sortent à un rythme qui s'accélère de semaine en semaine. Mais, actuellement, des périphériques arrivent sur le marché et devraient très prochainement être disponibles en France.

CDROM JAGUAR

Les premiers jeux sur CDROM sont imminents (Varuna's Forces, Return to Zork, Hoosenose and Booger, Highlander I, II et III, Cybermorph II, Battlechess, Dragon's lair I et II, Robinson's Requiem et d'autres...) et vont enfin permettre à la Jaguar de démontrer ses capacités graphiques.

En effet, si les graphismes de nombreux jeux Jaguar sont bien faits, on garde tout de même l'impression, en lisant CD & Consoles, que certains de ceux de consoles comme la 3DO sont plus impressionnants. Normal ! Equipées de CDROM, ces consoles peuvent gérer des jeux de 600 mégas, ce que la Jaguar ne peut pas faire sur simple cartouche. Augmenter la qualité des images sur cartouche ne pourrait se faire qu'au détriment des possibilités du jeu.

Le CDROM Jaguar, annoncé au prix de 149 dollars, devrait bientôt être disponible en France pour un prix autour de 1300 francs.

CAT BOX

Mais, surtout, un autre périphérique pour la Jaguar devrait bientôt être disponible en France. Il s'agit de la Cat Box qui offre des fonctions réunies en trois sections principales.

La section audio permettra de récupérer le signal en stéréo ou mono avec un niveau ligne correct (600 ohms) et de récupérer aussi le signal mono RGB. La Cat Box aura aussi deux prises casque stéréo (jack 3.5) compatibles avec des impédances de 16 à 32 ohms et avec une sensibilité de 100 dB SPL/1mW. Un bouton permettra d'ajuster le volume de sortie.

La section vidéo est composée de trois sorties : vidéo composite, S-vidéo et RGB analogique. Des adaptateurs permettront d'adapter le câble à différents moniteurs RGB (Atari SCxxxx, Amiga, DB9 et DB15).

La section communication est de loin la plus intéressante. Elle offre deux méthodes de communication pour la Jaguar : CatNet et RS232. CatNet permet de connecter plusieurs Jaguars grâce à des câbles téléphoniques munis de prises RJ11. Des câbles de 300 mètres ont été testés avec succès, mais une longueur de 30 mètres maximum est conseillée (des câbles de huit mètres seront disponibles à prix très bas). Lors des tests, jusqu'à trente deux Jaguars ont pu être connectées. Le système sera donc vraisemblablement utilisé pur des réseaux de quatre à huit joueurs.

La liaison RS232 permettra bien entendu de connecter deux Jaguars via modem (ou par câble null modem) et utilisera des câbles IBM AT standard (DB9).

Enfin un port DSP en bypass permettra, par la suite, de connecter d'autres appareils utilisant eux aussi le port DSP de la Jaguar. Un prototype de voice-modem pour Jaguar, connecté par le port DSP, a déjà été testé avec succès.

La Cat Box est annoncée pour un prix de 70 dollars. Compte tenu des frais d'exportation et des marges des maillons de la chaîne, on devrait la trouver en France pour un prix autour de 600 francs.

EN VRAC...

D'autre part, un CD audio avec les musiques de Tempest 2000, devrait lui aussi être disponible sous peu. Si on ajoute le grand nombre de jeux qui sont annoncés pour le premier trimestre 1995, parmi lesquels Syndicate, Cannon Fodder, Theme Park (qui devraient être déjà dispo quand vous lirez ces lignes), ,Kick Off 3, World Cup, Burn Out, Sensible Soccer, etc., et l'accord entre Atari et Virtual Group qui doit apporter à la Jaguar un casque de réalité virtuelle avant la fin de l'année 1995 (Primal Rage sera le premier jeu exploitant cette technique), on peut constater que l'activité Jaguar pour 1995 a de quoi nous rendre optimistes.

Et si, sait-on jamais, nous pouvions en dire autant de l'activité micro-informatique...

ATARI ! CA ROULE !

PRO-GAMES «Le magazine professionnel de la vidéo et de la micro interactive de loisir» (sic !), publie le bilan 94 d'ATARI sous le titre «ATARI AU BOUT DU TUNNEL». On y apprend que le troisième trimestre a vu une augmentation de 61% des ventes par rapport à la même période en 93. Depuis début 94, les pertes elles ont été réduite à 8,6 millions de dollars contre 26,2 l'année précédente. Ces chiffres ne tiennent pas compte du quatrième trimestre 94 qui, avec les fêtes de Noël, a du encore augmenter le pourcentage des ventes, sachant que plus de 50% des possesseurs de JAGUAR ont d'ores et déjà acheté ALIEN VS PREDATOR.

Toujours dans PRO-GAMES dans l'encadré «ATARI LA POMPE EST AMORCEE», on peut lire que si ATARI n'était pas présent personnellement a SUPERGAMES (comme SEGA d'ailleurs), les 1500 exemplaires de DOOM JAGUAR alloués pour la FRANCE DOOM, se sont vendu en deux jours. D'ailleurs PRO-GAMES est très optimiste quant à la sortie de DOOM sur JAGUAR.

Le reste du magazine fait état des 47% de baisse de bénéfice pour SEGA sur les six derniers mois par rapport à la même période en 93 et semble très optimiste sur le pari d'ATARI. Il faut dire d'ailleurs que le public consoles étant souvent très jeune et peu argenté, une console aussi puissante à 149$ ne peut que recueillir les faveurs de ces clients éventuels comparé aux prix astronomiques de ses concurrentes actuelles.

SERVICE COMPUTER

52 Av. Jacques Cartier 76100 ROUEN

LE SPECIALISTE ATARI, COMMODORE, IBM PC

FALCON 030/4/420 5990 Frs

4Mo de mémoire et HD de 420Mo avec de nombreux programmes

FALCON 030/4/540 6990 Frs

4Mo de mémoire et HD de 540Mo avec de nombreux programmes

FALCON 030

Falcon 030 4 Open	4490
Tower pour Falcon	1690

EXT.MEMOIRE

Carte ext.SIMM STF	390
Carte ext.Falcon	590
520 STE à 1 Mo	250
STE à 2 Mo	590
STE à 4 Mo	1160

Autres cas N.C.

PERIPHERIQUES

HD 127 Mo 2"5	1990
(Falcon 030, Amiga 600,1200)	
Ecran SVGA 14" Coul.	1690
Ecran Mono.+ son	990
Scanner à main 64.N.gris	1290
ST Replay 16 stéréo	1190
Screen Eyes+	1890

SOFTWARE Mega TT STF STE

Devpac 3.	890
Hisoft Basic 2.1	890
Compte chéques	379
True paint 1.03	450
Antivirus III	240
Enigme à Oxford	50
Vroom	50

Autres nous consulter.

OCCASIONS

(Garantie 6 Mois)

HD SCSI Int. 48 Mo	500
Control.SCSI Mega STE	390
Megafile 30	1990
Megafile 60	2490
Mega 1	1490

DOMAINE PUBLIC

Demander notre catalogue.

BUREAUTIQUE

Script 3.5	990
Rédacteur 3	990
K Spreed 4	590
Atari Works	990
First Word Plus (PROMO)	390

SOFTS FALCON

Crazy Music Machine	349
Formula	349
Blow UP à partir de	129
Papillon	599
Morpher	499
DA'S Picture	1190
Devpac DSP	890
Clarity	990
Speedo GDOS	390
Multibriques	290

ACCESSOIRES

Copro. 68882	450
Lecteur Interne	390
Lecteur Externe	590
Horloge Externe	290
Alimentation	380

DIVERS

Compendium	390
Moder System	240
DDFS	360
Souris + Tapis	150
Toner SLM804	590
Toner SLM605	290
Cable péritel ST	59
Cable péritel Falcon	59
Bien débuter ST STE	50

Réparation toutes machines

Envoie en COLLISIMO ou transporteur sous 48h
Nous consulter pour plus de précisions.
Tous nos tarifs sont TTC et susceptibles d'être modifiés sans préavis.

Vente par correspondance:envoie sous 48 H dans la limite des stocks disponibles réglement joint à la commande

Tél:35.62.34.63 Fax:35.03.25.55

Ouvert du Mardi au Samedi,de 10h à 12h et de 14h30 à 19h.

Une autre constatation veut que le marché du CD ROM «ordinateur» soit très en deçà de ce que l'on pouvait espérer pour des raisons, encore une fois, de coût trop élevé. Les éditeurs se tourneraient donc vers le marché de la console qui propose des configurations à base de lecteur de CR ROM à un prix extrêmement bas. A ce titre, sachant que celui du JAGUAR sera de 149$, on peut dire qu'ATARI est plus que bien placé.

Tiens, ça me rappelle que selon l'auteur du JAGUAR, sa console plus un clavier ferait un ordinateur très puissant et à un prix...

BOGUES ET BOULETTES CHEZ INTEL

En quelques semaines, Intel a réussi à se mettre à dos ses clients les plus exigeants et les fabricants de circuits pour PC. Un exploit qui démontre que le numéro 1 mondial des processeurs est dépassé par son propre succès, lequel doit peu de choses, rappelons-le, à sa capacité technique. Cela concerne aussi les lecteurs de ST-MAG, qui ont parfois à se procurer un PC pour effectuer des tâches ingrates, et doivent porter la bonne parole dans un public abruti par le marketing d'Intel.

Tout d'abord, il y a eu l'affaire du bogue dans l'instruction FDIV (division en virgule flotante) du Pentium. Tout commença en octobre 1994, lorsqu'un professeur de mathématiques de Virginie, Thomas Nicely, constata des anomalies dans les résultats d'un programme d'analyse numérique (Nicely étudie la convergence de certaines séries liées aux nombres premiers et utilise intensivement plusieurs PC à base de Pentium). Après avoir éliminé les différentes sources d'erreurs possibles, Nicely se mit à suspecter l'unité de calcul en virgule flottante (ou FPU) des Pentiums. Les résultats erronés apparaissaient sur tous les Pentiums auxquels il avait accès, mais pas sur des 486. Bingo!

Le 24 octobre, Nicely avertit Intel. Le 30 octobre, n'ayant reçu aucune réponse d'Intel, Nicely plaça un message dans un forum Usenet sur Internet (équivalent des rubriques ou sectes de 3615 STMAG). Le problème fut analysé, dupliqué, révélé, et l'information fit la une de plusieurs journaux à grand tirage ainsi que les titres des nouvelles télévisées, après avoir subi les mutilations d'usage entre les mains de la «grande presse».

Immédiatement, les blagues commencèrent à fleurir, sur le thème «le Pentium ne sait pas compter». Intel avoua que le problème était déjà connu mais prétendit que le bogue n'avait qu'un impact insignifiant, et qu'il était hors de question de remplacer les millions de Pentiums en circulation. D'ailleurs, franchement, vu le pourcentage de Pentiums employés pour des jeux et des traitements de texte, la FPU était quasi inutilisée dans ces jeux et traitements de textes. Autrement dit : «Chers clients, nous vous avons vendu un processeur surdimensionné par rapport à vos besoins, et le bogue en question ne vous concerne sûrement pas, alors retournez faire mumuse.»

D'où une énorme fureur de la part de ceux qui dépendent professionnellement de la FPU de leur Pentium : scientifiques, ingénieurs, financiers, architectes... Des plans prévoyant d'utiliser des Pentiums dans des applications critiques furent annulés en catastrophe, des utilisateurs affolés refirent manuellement des calculs vitaux. Et ce, alors même qu'une énorme campagne publicitaire pour le Pentium battait son plein. Un désastre pour l'image de marque d'Intel. Sur ce, IBM annonça qu'il suspendait ses livraisons de Pentium et remplacerait ceux de ses PC déjà vendus, ce qui devrait entraîner des réactions similaires de la part de ses grands concurrents.

Voilà pour la petite histoire. D'un point de vue technique, le bogue affecte les instructions FDIV et FPREM (division et reste en virgule flottante), ainsi que la plupart des instructions microcodées (sinus, exponentielle, etc.) qui utilise FDIV. Les résultats n'ont parfois que 12 bits exacts, ce qui se traduit par une erreur au-delà de la cinquième décimale. L'erreur se détecte en calculant des valeurs de a - (a/b*b), ce qui fait normalement zéro. Mais pas sur le Pentium, du moins pour un bon nombre de couples a et b. Par exemple, pour a=4195835 et b=3145727, on obtient 256!

Ce n'est pas la première fois que l'on détecte un bogue dans un processeur Intel. Souvenons-nous du bogue de gestion de pile du 8088 (et du contrôleur de disque 8745 inutilisable), du bogue dans les multiplications en 32 bits des 386, ou encore de la fonction arctg défectueuse des premiers 486. Mais jamais Intel n'avait osé traiter ce genre de problèmes avec une telle désinvolture.

Soulignons également le rôle-clé d'Internet dans la diffusion d'informations à travers le barrage du marketing Intel. D'ailleurs, si vous voulez un graphe illustrant le bogue, vous le trouverez, via WWW, à http://www.mathworks.com.

Les fabricants de puces ont également des raisons de se plaindre d'Intel. Le Pentium a besoin de RAM rapides pour son antémémoire de niveau 2 (celle de niveau 1 est sur la puce). Les premiers modèles de Pentium n'acceptent que certaines RAM statiques très rapides, difficiles à fabriquer, donc très coûteuses. Seuls trois fabricants savent les faire dans le monde, et leur prix les exclut de la conception des clones Pentium ordinaire. C'est pourquoi un bon 486 à 100 MHz est plus rapide et moins cher qu'un Pentium bas de gamme.

Pour y remédier, Intel a changé les spécifications des antémémoires de niveau 2 pour le modèle P54C du Pentium, pour les rendre plus simples et plus abordables. Mais les nouvelles RAM ne seront disponibles en quantités que dans 6 mois.

D'ici là, fuyez les Pentiums.

dernière minute :

INTEL accepte finalement de changer gracieusement les PENTIUM a qui en fera la demande.

ON N'A PAS OSE ACHETER 32 PAGES À ST MAG AFIN DE VOUS PROPOSER NOTRE CATALOGUE !!!

DONC, ON NE PEUT QUE VOUS CONSEILLER UN DES MOYENS CI-DESSOUS POUR AVOIR DES RENSEIGNEMENTS:

Par téléphone (classique)
(1) 48.99.77.23

Ou bien par Fax (c'est pratique)
(1) 48.98.34.53

Voire même par Internet (c'est plus moderne)
OXOCONCEPT@ATGE.AUTOMAIL.COM

service 0X0 direct

MODEM/FAX voice data 14400 bps: 999 FF
(Il est agréé par FRANCE TELECOM !!!)
ECRAN 20" COULEUR 1600x1200: 7500 FF
"LE PILOTE" + LECTEUR CD-ROM X4: 2990 FF

le "pilote" est un boîtier externe qui résoud de manière élégante vos problèmes d'intégration SCSI (jusqu'à 5 emplacements), et évite la mise en "tower" des ST & Falcons.

Nous sommes Revendeur, mais aussi Editeur, retrouvez les HITS 0X0 Concept:
Adaptakey (interne et externe)
Beelock 1
Booster Vidéo30
Let's Play Shangai
...
Et toutes nos nouveautés:
Cloé
Réseau local LAN
S-booster30
Top Chords
Vidéo-manager
....
Tous les CDROM:
Bingo, Wow!, More fontes (1&2), DTP Graphiken (1&2)...

CD ++
DOUBLEZ PAR 2 LA VITESSE DE VOTRE LECTEUR CD-ROM, ET ACCEDEZ AUX APPLICATIONS MULTIMEDIA LES PLUS PERFORMANTES 149 FF

FALCON BASIC
FALCON 030 / 16, 4 Mo
+ DISQUE DUR 260 Mo
+ MONITEUR SVGA N/B
(en couleur: + 500 FF)
6990 FF

HOT-LINE TELEPHONIQUE ! TELEPHONEZ DU MARDI AU VENDREDI, DE 9 H A 15 H (NON STOP) ET NOUS VOUS FAISONS PARVENIR CE QUE VOUS RECHERCHEZ.
OU BIEN EN ECRIVANT A L'ADRESSE CI-DESSOUS.
JOIGNEZ 3 TIMBRES A 2F80 POUR RECEVOIR LE CATALOGUE COMPLET DES PRODUITS ATARI.

LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEUR PROPRIETAIRE RESPECT

0X0 CONCEPT
12, Villa du Petit Parc - 94000 CRETEIL (France)
Tél:(1)48.99.77.23 - Fax:(1)48.98.34.53
20, Camille Martin - 1203 GENEVE (Suisse)
Tél:(022) 796.95.38

VOTRE ATARI SUR INTERNET

ÆINTERNET POUR TOUS HISTOIRE D'UNE CONNEXION...

Télétel, RTC, BBS, etc... Comme on dit chez Atari: « You've been through the preliminaries! « Sans doute voudrez-vous maintenant vous lancer à la conquête du réseau des réseaux. Aujourd'hui le mythique Internet se dévoile à vous et vous ferez bientôt partie des Netsurfers ou des Cyberpunks...

Si à ce stade, vous vous demandez déjà de quoi je parle, je vous renvoie à mes précédents articles sur la « Télé-Informatique « et « Internet ou la ruée vers l'or digital « parus respectivement dans les numéros 87 et 89 de votre magazine préféré. Ces articles vous présentaient ce qui se fait de plus extraordinaire en matière de réseau informatique à l'échelle mondiale. Celui-ci est encore plus ambitieux: en effet, dans quelques paragraphes vous aurez toutes les clefs en main pour vous connecter vous même à Internet...

SI SI, C'EST POSSIBLE...

Sans doute pensez-vous que pour accéder à Internet, vous avez besoin d'un équipement très sophistiqué... D'ailleurs à en croire les publicités s'adressant au grand public, un Mac ou un PC seraient un strict minimum. Oubliez cela, votre Atari va relever le défi. Néanmoins, pour vous ouvrir votre passerelle vers le réseau, vous aurez également besoin d'un modem... Et 14.400 bps ne seront pas un luxe. Cependant, tout modem à partir de 2400 bps fera l'affaire. Pour ce qui est du choix d'un modem, je vous renvoie à l'article de Marc ABRAMSON dans ST Mag numéro 87. Mon coup de coeur personnel ira au USRobotics Sportster 14400 Fax Modem que vous trouverez pour 1700 Francs environ.

Si vous ne voulez pas investir dans un Modem, vous pourrez vous satisfaire d'un simple Minitel. Mais votre passerelle vers Internet ressemblera alors plus à un pont de corde... pas très confortable pour aborder la traversée.

En fait, le seul équipement réellement important pour se lancer sur Internet est certainement une bonne pratique de l'Anglais. N'espérez pas y échapper. Tout Internet parle anglais et il faudra vous y mettre. D'ailleurs si vous voulez en parler à M. Toubon, son adresse c'est **ministre@culture.fr**

Voilà, vous êtes prêts. Nous allons maintenant étudier les différentes solutions qui se présentent à vous. Notez cependant que nous nous limiterons ici aux solutions aujourd'hui disponibles pour ATARI (sauf un certain 'UUCP' parce qu'on a quand même pas l'intention de vous torturer!) Ces solutions vous permettent principalement d'accéder à Internet en mode texte... pour savoir ce qu'il en est des solutions graphiques, lisez jusqu'à la fin de l'article! Mais commençons par ce qu'il y a de plus simple!

...AVEC UN SIMPLE MINITEL

Je ne vous recommande le Minitel qu'en désespoir de cause, si vous ne pouvez vraiment pas aller plus loin! Il y a trois raisons pour lesquelles le Minitel est à éviter. La première c'est qu'il est lent - je ne vous apprends rien! La seconde c'est que les services disponibles se limitent généralement au courrier électronique (e-mail) et aux 'news' USENET - c'est de l'Internet version Extra Light et sans édulcorants. Finalement, la troisième, c'est que votre ATARI lui aussi ne demande qu'à vous rendre service - et il le fera mieux que le Minitel... Pour peu que vous lui adjoigniez un modem!

Reconnaissons tout de même à la décharge du Minitel que c'est une solution simple et facile à mettre en oeuvre et qu'elle peut dans certains cas, s'avérer plus économique que les autres. Si ça vous tente d'essayer, voici quelques codes récupérés sur 3614 MGS avec pour mot clef 'INTERNET':

36 16 ALTERN (1.27 F/Mn)
36 15 BBT (1.27 F/Mn)
36 15 INTERNET (2.19 F/Mn)
36 15 UNIX (1.27 F/Mn)
36 19 USNET (2.19 F/Mn)

Méfiez-vous: plusieurs codes renvoient en fait au même service mais avec des prix différents! Pour le reste, je vous laisse vous débrouiller: Vous savez vous servir du 36 15 ST Mag? Eh bien, c'est 'presque' pareil...

...AVEC UN ACCES E-MAIL

Vous devriez sans trop de peine obtenir un accès au moins à l'E-Mail que ce soit par Minitel comme expliqué ci-dessus, BBS ou réseau d'entreprise... Vous devez alors savoir qu'à défaut d'un accès plus complet, vous pouvez mettre ce minimum à profit pour accéder à tout Internet. Le principe est que vous allez envoyer un 'mail' à un ordinateur en lui expliquant ce que vous auriez aimé faire. Comme l'ordinateur en question est gentil (et surtout parce qu'il a été programmé pour çà par des gens gentils), il va faire la manipulation à votre place et vous renvoyer le résultat par e-mail! Bon, d'accord, c'est pas toujours très pratique, surtout pour les services interactifs; en fait c'est comme jouer aux échecs par la poste. Ceci dit ça peut rendre pas mal de services.

Pour en savoir plus, lisez l'excellent guide « Accessing The Internet by E-Mail - Doctor Bob's Guide to OFFLINE Internet Access « de Bob Rankin. Comment se le procurer? Rien de plus simple: utilisez l'e-mail! Envoyez un message à **mailbase@mailbase.Ac.uk** N'indiquez pas de titre mais entrez simplement la ligne suivante dans le corps du message:

send lis-iis e-access-inet.txt

Vous saurez alors comment accéder aux News, Ftp, Gopher, WAIS, WWW et les autres rien qu'en envoyant et en recevant des messages électroniques.

Cette méthode vous sera également utile si vous disposez d'un accès Internet complet. En effet, les réponses à certaines commandes sur Internet mettent parfois un temps certain à venir. Il s'agit des réponses aux requêtes complexes comme 'archie' qui cherche un fichier dans tout Internet, 'veronica' qui cherche une information dans tout le 'Gopherspace', 'Finger' & 'whois' pour rechercher un correspondant et même 'ftp' lorsque les sites anonymous sont saturés... Vous n'aurez plus à attendre devant votre écran sans rien faire - surtout si vous êtes facturés à la durée: vous enverrez un e-mail puis ferez autre chose jusqu'à ce que la réponse vous revienne par mail! Voilà, vous venez d'amortir l'achat de votre ST Mag :)

En plus, il y a mille et un petits serveurs de courrier électronique automatisés qui vous renverrons des messages concernant la définition d'un mot du dictionnaire, la météo, les cours de la bourse, des critiques des derniers films sortis, etc... En bref, vous avez tout a y gagner, faites vous donc envoyer le document cité plus haut!

...AVEC LES SERVICES 'ONLINE'

Là, c'est fini la rigolade, on commence les choses sérieuses. Le principe du service OnLine est que vous utilisez votre ordinateur pour appeler un autre ordinateur. Le modem est obligatoire. Vous aurez plus de possibilités qu'avec le Minitel... mais vous aurez aussi plus de factures à payer qu'avec le Minitel. Mais ça ne sera pas forcément plus cher. Vous devrez généralement payer le prix d'une communication téléphonique ordinaire (dont le prix dépend de la distance du serveur OnLine et de la durée de connexion) ainsi qu'un abonnement (généralement mensuel) au service OnLine utilisé.

Il existe deux types de services OnLine. Les uns sont graphiques, les autres pas. Pour les services graphiques, vous avez besoin d'un logiciel 'client' spécifique au service que vous voulez consulter ainsi qu'à l'ordinateur que vous utilisez, en l'occurrence en ATARI. Et des services OnLine qui proposent des clients graphiques spécifiques pour ATARI, il n'y en a pas! Mais ne vous inquiétez pas, vous ne ratez pas grand chose parce que l'interface Internet de ces services ne tire pas parti des possibilités du mode graphique. Là où vous risquez de rater quelque chose, c'est si vous ne lisez pas la suite de cet article! Bon, maintenant, soyons méthodiques et continuons avec les services OnLine qui ne sont pas graphiques... ou qui sont les deux, brefs ceux auxquels on va pouvoir accéder facilement et rapidement en mode texte.

Pour vous connecter à ces services, vous utiliserez un simple émulateur de terminal comme TERMINAL.ACC (sic!), Rufus ou Connect. Je vous recom-

mande tout particulièrement Connect (version 2.46), en particulier parce qu'il intègre les protocoles de téléchargement, à savoir Ymodem, ZModem et CompuServe B+, dont vous pourrez avoir besoin pour rapatrier vos données du service OnLine vers votre ATARI. Connect a été disséqué pour vous par Jean-Jacques ARDOINO dans le numéro 89.

Tout de suite, un exemple...

...AVEC COMPUSERVE

Vous ne pouvez pas ne jamais avoir entendu parler de CompuServe, ne serait ce que grâce à leur subtil matraquage (mais non ya pas de contradiction) publicitaire ou encore les nombreuses références qui y sont faites dans les docs des sharewares U.S. En fait CompuServe est l'ancêtre de tous les services OnLine et il est presque aussi mythique qu'Internet lui-même. Mais ne vous y méprenez pas: CompuServe dispose en fait de son propre réseau à échelle mondiale et ce n'est que l'année dernière qu'une passerelle entre CompuServe et Internet à été ouverte.

L'avantage pour vous, c'est que vous pouvez vous connecter à CompuServe par téléphone et ensuite accéder - dans une certaine limite - à Internet. CompuServe dispose de points d'accès à Paris bien sûr mais aussi en province et croyez-moi, c'est suffisamment rare pour justifier mon insistance. En effet CompuServe pense à vous et a également ouvert des points d'accès à Lyon et à Nice. Si vous habitez près de ces trois villes, vous vous connecterez donc à moindres frais téléphoniques. Mais l'abonnement mensuel et le coût d'utilisation du service reste les mêmes pour tout le monde.

Sans plus tarder, voyons comment on se connecte. Tout commence par un petit coup de téléphone au 36.63.81.22. C'est un numéro Azur - donc pas cher. Là, une charmante opératrice va vous proposer un mois d'abonnement gratuit (à CompuServe pas à ST Mag! Vous ne suivez pas vous!) Avouez que ça commence bien. Pour l'utiliser, vous devrez vous ouvrir un compte sur CompuServe au moyen des informations que la charmante demoiselle vous communiquera, à savoir un numéro de contrat, un numéro de série, un mot de passe provisoire ainsi qu'une identité 'User ID' provisoire. Il faut savoir que chez CompuServe, vous n'êtes pas identifié par votre nom, ni par un pseudo mais plutôt par un charmant numéro à virgule du type 100544,2710. Ca laisse rêveur...

Bref, vous allumez votre modem, vous lancez Connect, et vous appelez le 47.89.39.40 (çà c'est pour Paris, pour Lyon et Nice, demander à... devinez qui?). Vous devez paramétrer Connect en 7 bits de données, 1 bit de stop, parité paire (voire les articles sur les modems des précédents numéros).

Une fois connecté, appuyez sur Return jusqu'à obtention du prompt 'HostName:' et répondez par 'CIS' (sans les apostrophes, jamais!) ce qui signifie « Compuserve Information Service «. On vous demande alors votre 'UserId' et votre mot de passe 'Password'. Entrez ceux qu'on vous a donné au téléphone. C'est une 'UserId' spéciale et CompuServe sait alors que vous êtes nouveau: aussitôt il vous demande dans quelle langue vous voulez ouvrir votre compte. Il n'y a pas le français, mais vous avez quand même le choix entre l'allemand et l'Anglais. Nouvelle vague de questions: à **'Agreement #'** entrez votre numéro de contrat. A **'Serial #'** entrez votre numéro de série.

Suite à ça vous avez droit à un petit bla-bla sur les conditions de paiement et la V.A.T. (la T.V.A.) que vous gagnerez probablement à lire. Finalement on vous demande comment vous voulez payer après le mois gratuit (si vous ne résiliez pas votre abonnement avant), vous devez par exemple entrer votre numéro de CB, vous devez taper 'AGREE' pour confirmer que vous acceptez leurs conditions de vente et ouf, enfin, on vous délivre votre User ID final accompagné de son mot de passe - que vous pourrez changer par la suite. Des problèmes? Le support technique est au 36.63.81.31.

A ce stade, vous recevrez un petit guide d'utilisation par la poste. Mais sans doute n'avez vous pas la patience d'attendre. Reconnectez vous donc immédiatement sur CIS et entrez votre nouveau User ID. Tout se passe alors à la manière d'un service Minitel classique. Vous pouvez choisir ce que vous voulez faire dans une liste de menus hiérarchiques. Certaines options sont marqués d'un signe +. Cela signifie qu'elles sont soumises à une taxation supplémentaire proportionnelle à la durée d'utilisation... par exemple 4,80 dollars par heure. Avec le mois gratuit, CompuServe vous offre 15 dollars de crédit pour utiliser ces services. Vous revenez au menu précédent avec M puis Return et au menu principal avec T puis Return.

Vous disposez également d'un accès rapide au service qui vous intéresse. Dans notre cas ce sera GO MAIL pour l'e-mail et GO INTERNET pour le reste (c'est-à-dire les news!). Pour envoyer un message à un utilisateur d'Internet, vous l'adresserez par exemple à:

Internet:fplanque@dialup.francenet.fr

Pour vous joindre, un utilisateur d'Internet adressera son message par exemple à:

100544.2710@CompuServe.com

Notez que vu de l'extérieur, la virgule de votre User ID se transforme en point.

CompuServe propose aussi d'utiliser FTP, mais cela nécessite un logiciel spécial que nous n'avons pas sur ATARI. En termes d'Internet les avantages de CompuServe par rapport au Minitel ne vous sautent peut être pas aux yeux. Pourtant c'est une alternative très intéressante. Voilà pourquoi: c'est moins cher que le Minitel, vous pouvez écrire dans les newsgroups alors qu'avec le Minitel vous ne pouvez que lire. Et finalement, CompuServe offre pléthore d'autres services parallèlement à Internet comme la météo en photos satellites et les cours de la bourse mais commencez donc par essayer un petit GO ATARI... et surtout, vous avez un mois d'essai gratuit!

...AVEC FRANCENET

Tout ce qui précède ne vous suffit pas? Mmmh, c'est vrai qu'on peut rêver mieux. En fait ce qu'il y a de mieux pour ATARI, vous allez le trouver chez FranceNet. Le principe est légèrement différent, en plus de son service OnLine sans intérêt en mode texte, FranceNet vous ouvre son accès 'Dial-Up'. Le principe est légèrement différent du OnLine. Ici vous appelez pas un serveur, vous appelez une machine qui tourne sous UNIX et vous allez pouvoir taper toutes les superbes commandes auxquelles on a accès sous un shell UNIX comme si la machine était sur votre bureau. Rappelez-vous qu'Internet est né de la mise en réseau de machines tournant sous UNIX et vous comprendrez que pratiquement tous les possibilités d'Internet sont au bout de vos doigts.

Peut-être craignez-vous un peu l'austérité du milieu? Rassurez-vous: ce n'est pas plus compliqué que CompuServe, au contraire! Vous en voulez une preuve? En voici une. Connectez vous rapidement sur le 3615 FranceNet. Là vous allez demander un compte en choisissant un 'Login' et un mot de passe. Si vous ne tapez pas n'importe quoi, votre compte sera validé très vite et vous recevrez par la poste un dossier d'inscription ainsi qu'une documentation sur les formules d'abonnement... mais vous n'avez même pas besoin de l'attendre, votre compte sera déjà ouvert de manière provisoire en attendant le renvoi de votre dossier.

En fait, vous n'avez plus qu'à lancer Connect et le paramétrer en 8 bits de données, 1 bit de stop et pas de parité. Le numéro magique est le 36.68.28.80. A la première demande de login vous taperez shell puis à la seconde, votre login et votre mot de passe. Et voilà, vous êtes sous le shell UNIX.

Pour utiliser les différents outils Internet, vous devez taper la commande correspondante. Ces commandes sont assez simples. Pour accéder à FTP, vous tapez par exemple FTP nic.funet.fi, pour gopher, tapez par exemple gopher gopher.francenet.fr. Facile non? En fait ce n'est pas toujours aussi simple. Pour le courrier électronique, vous pouvez taper elm et vous aurez une bien meilleure interface qu'avec mail. Pour les news, tapez trn. Pour plus d'informations sur les diverses commandes, lisez le manuel! Tapez par exemple man ftp.

Sachez également que pour corriger vous devez appuyer sur Delete plutôt que sur Backspace ou mieux: configurer Connect pour qu'il inverse Backspace et Delete. Notez aussi que sous UNIX, il faut faire la différence entre les majuscules et les minuscules (les commandes sont en minuscules). Par

COMPARATIF

service	abonnement mensuel	coût horaire	coût tel/h
36 15 à 1,27F/mn	-	-	76,20 F
CompuServe	$8,95	$4,80	10,95 F*
FranceNet	160,00 F	85,00 F	10,95 F*
Eunet	-	n.a.**	10,95 F*

* Calculé sur une base d'une U.T. toutes les 2 mn avec 50% de réduction 5 (tarif bleu)
** Une tranche limitée à 5h et 1 Mo de transfert (ridiculement peu) coûte 200,00 F. Il y a également 100,00 F de frais d'ouverture de compte

contre, cette différence est insignifiante dans les adresses Internet! En règle générale, si vous recopiez toujours les commandes, adresses et noms de fichiers exactement comme vous les avez vu écrit, vous n'aurez pas de problème!

Je ne saurais trop vous recommander un petit livre traitant d'Internet sous UNIX comme l'omniprésent « Internet pour les nuls «. (Je ne vous en recommande aucun plus particulièrement qu'un autre, je ne les ai pas lu :) Nous allons quand même, à titre d'exemple, voir comment on peut télécharger un fichier. Voici ce qu'il faut taper: (bien sur vous ne tapez pas **'shell>' ni 'ftp>'**, c'est les prompt ça!)

shell> ftp ftp.cnam.fr

Vous vous connectez ainsi sur le site ftp anonymous du CNAM.

login: anonymous

password: lecteur@dialup.francenet.fr

Sur les sites anonymous, il est d'usage de s'appeler 'anonymous' (qui l'eut cru) et de donner son adresse e-mail comme password. Soyez respectueux du règlement. Merci.

FTP> dir

Liste les fichiers du répertoire principal...

FTP> cd pub

Va dans le répertoire pub. Pour en sortir on fait:

FTP> cd ..

Vous faites bien sur DIR dans chaque répertoire pour savoir où aller. Vous n'avez qu'à commencer par le dossier /PUB/ATARI tiens! Lorsque vous avez trouvé le dossier qui contient ce que vous voulez, vous faites par exemple:

FTP> get readme

ce qui rapatrie illico presto le fichier readme chez vous... sauf que chez vous dans ce contexte, ça veut dire sur votre compte UNIX, pas sur votre ATARI. Ah! Eh oui, mais ce n'est pas un problème, il sera sur votre disque dur dans un instant. Quittez donc FTP:

FTP> quit

En fait, vous allez maintenant télécharger le fichier comme si vous étiez sur un BBS. Tapez:

shell> sz readme

Et placez Connect en réception ZModem (un mode réception automatique est disponible et vous avez le droit de vous en servir). Si vous rencontrez des problèmes, jouer un peu avec la configuration de ZModem dans Connect, choisir 'Escapes On' et une taille de paquet de 8192 ne sont pas des mauvaises idées. En tout état de cause, sachez qu'avec ZModem vous pouvez reprendre un téléchargement interrompu et si telle interruption devait se produire mais que SZ continuait d'envoyer sur votre écran, tapez Ctrl-C. Pour certaines applications, Ctrl-D sera plus approprié.

Normalement, le fichier est arrivé à destination maintenant! Aussi vous pouvez l'effacer de votre compte UNIX:

shell> del readme

Si vous rencontrez des problèmes sur FranceNet, vous pouvez vous adresser à Christophe REVERD. Son adresse c'est:

creverd@francenet.fr

Et la votre au fait? Elle est du type:

login@dialup.francenet.fr

...AVEC EUNET

EUnet est un concurrent direct de FranceNet... jusque dans le nom de la société! Eunet vous propose son service Dial-Up appelle 'Utopia'. Mais contrairement à FranceNet, vous devez vous abonner avant de pouvoir l'utiliser... il n'est pas possible de l'essayer en 36 68. De plus, la tarification est trop lourde: vous devez acheter des 'tranches' lesquelles sont limitées à la fois en durée et en volume de données transférées sur Internet. En fin de compte, ça vous revient plus cher que FranceNet. Mais à part çà, c'est la même chose.

Pour vous inscrire vous vous connectez directement sur utopia au 1-53.81.60.53 et au prompt 'HOST:' vous répondez par 'utopia'. A l'invite de login d'Utopia, répondez avec le nom 'nouveau'. On va alors vous présenter le service et vous posez des questions pour ouvrir votre compte. Ce n'est pas sans rappeler CompuServe.

ET LES AUTRES?

Il y a encore d'autres prestataires de services Internet en France, mais ils ne sont pas accessibles facilement avec un ATARI. Ils ne proposent en général qu'une connexion par protocole spécial: SLIP ou PPP plutôt qu'une simple connexion texte. Cela veut dire qu'un émulateur de terminal comme Connect ne peut pas s'y connecter. Il faut un logiciel spécial. L'avantage de ce type de connexion est que les clients (ftp, lecteur de news, etc...) tournent en local sur votre machine. Ils peuvent donc présenter les informations de manière graphique à l'écran. De plus, si vous disposez d'un système multitâche, vous pouvez faire plusieurs choses en même temps: transférer avec FTP en même temps que vous vous baladez paisiblement dans le World Wide Web... bref, le paradis virtuel!

Il existe sur ATARI deux moyens de se connecter par SLIP. Le premier passe par un logiciel dénommé KA9Q disponible sur le ftp du CNAM mais comme il fonctionne sous TOS, tout se passe en mode texte et vous ne faites qu'une chose à la fois. L'intérêt est donc minime par rapport à l'émulation de terminal. Le deuxième s'appelle MiNT NET. Vous l'avez deviné, pour l'utiliser, il vous faut déjà installer MiNT ce qui n'est pas une mince affaire. Avec ça, vous pouvez déjà effectuer plusieurs connexions simultanément mais il n'existe encore aucun client graphique.

Et pourtant, on parle d'un client World Wide Web sous GEM qui serait en cours de développement. Si l'actualité le justifie, nous reviendrons donc sur SLIP & PPP dans quelques mois. En attendant, si vous voulez tenter le défi, je vous recommande « The Atari ST SLIP FAQ or The Atari Guide to Network Connectivity « disponible sur le ftp du CNAM. Sachez que si vous vous abonnez à FranceNet, vous pouvez utiliser le Dial-Up en mode SLIP.

CONCLUSION

La solution la plus complète est sans doute FranceNet. Ce n'est cependant pas non plus la moins chère. Avant de faire un choix définitif, je vous recommande d'essayer les solutions qui n'imposent pas d'abonnement au préalable pour vous faire une idée. Il s'agit du Minitel, du mois gratuit sur CompuServe et de l'accès 36 68 de FranceNet, bref, presque tout! Vous n'avez donc aucune excuse pour ne pas faire vos premier pas sur Internet dès aujourd'hui.

François PLANQUE

11, bd Voltaire -75011 Paris
☎ (1) 43 57 96 18
Fax : (1) 43 57 10 01
ouverture : 10h00 - 19h00

10 ans d'expérience

JAGUAR + 1 MANETTE	+ 1 JEU	1690 F
	+ 2 JEUX	1990 F
FALCON 030 + 1 MANETTE	OPEN 1 Mo	3490 F
	OPEN 4 Mo	4490 F
	4 Mo + DD 340 Mo	5490 F
	4 Mo + DD 420 Mo	5990 F
ATARI STE + 1 MANETTE	1 Mo	1690 F
	2 Mo	2190 F
	4 Mo	2690 F

DISQUE DUR INTERNE POUR FALCON
Disque dur 2"1/2 livré avec câble, notice, disquette d'installation + 10 Mo DP
MONTAGE GRATUIT

60 Mo	80 Mo	120 Mo	170 Mo
1090 F	1390 F	1790 F	1990 F

DISQUE DUR INTERNE POUR FALCON
Disque dur 3"1/2 livré avec câble et notice
MONTAGE GRATUIT

245 Mo	340 Mo	420 Mo	525 Mo
1590 F	1790 F	1990 F	2290 F

DISQUE DUR EXTERNE STE
Avec contrôleur DMA - SCSI + alimentation
MONTAGE GRATUIT

40 Mo	120 Mo	240 Mo	545 Mo
1490 F	1990 F	2490 F	3990 F

EXTENSION MEMOIRE

512 Ko	pour STE	150 F
2 Mo	pour STE	500 F
4 Mo	pour STE	900 F
0 Ko extensible	pour STE	350 F
4 Mo	pour FALCON	990 F

MONITEURS

VGA Mono	990 F
SVGA 14" coul	1590 F
SVGA 15" coul	2200 F
Multisync Microvitec	2990 F
Péritel	1290 F

LECTEURS SCANNERS

Externe 3"1/2	550 F
Interne 3"1/2	420 F
Externe 5"1/2	390 F
Scanner 64 tons	990 F
Souris	120 F

CABLES

Péritel STE	100 F
Péritel FALCON	100 F
Disque dur 2" 1/2 2"1/2	100 F
Disque dur 2" 1/2 3"1/2	100 F
Multisync	120 F

OCCASIONS
Garantie 6 mois

520	STF	790 F	Moniteur SM 124	900 F
1040	STF	890 F	Moniteur SC 1425	800 F
520	STE	890 F	Moniteur SC 1224	700 F
1040	STE	990 F	Moniteur SC 1435	900 F

LOGICIELS
GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET OCCASIONS À PARTIR DE 50 F
UTILITAIRE ET DOMAINE PUBLIC
LIVRES

DISQUETTES
Certifiées 100% sans erreurs

	Par 10	Par 50	Par 100	Par 500
3"1/2 DF DD	2,80 F	2,70 F	2,50 F	2,30 F
3"1/2 DF HD	2,90 F	2,80 F	2,60 F	2,40 F

REPRISES
Nous rachetons comptant
• Vos ordinateurs : 520 STE - 1040 STE - FALCON
• Vos périphériques : Moniteurs - Disque dur - Imprimantes
• Vos logiciels : Jeux - Utilitaires - Languages
• Vos livres

SERVICE REPARATION
Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs ...
• Délais maximum 10 jours
• Devis gratuit ou forfait
• Réparation garantie 3 mois

A RETOURNER A :
AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....
Mon ordinateur ou ma console .....
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

Designation	Quantité	Prix	Montant
Frais d'envoi			
TOTAL			

Poste 60 F/Transporteur 150 F par colis/CR 80 F en sus Logiciel 30 F
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE Date d'expiration |_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date Signature
ou commande sur papier libre
ST MAG

IFA Informatique 13000

clients nous ont déjà accordé leur confiance

BUREAUTIQUE

ST 273 - SHEET 14 : très bon tableur possédant des options de bonnes qualité.
ST 318 - OPUS : un très bon tableur en version Française.
ST 319 - OPUS 2.00 : nouvelle version de ce fabuleux tableur, mais ici en version Anglaise.
ST 349 - ADBASE : une gestion de base de données pour vos adresses utiles.
ST 460 - PD TEXT V2.3 : un excellent traitement de texte.
ST 489 - FIRST WORD : traitement de texte alliant simplicité et efficacité.
ST 599 - 7UP v2.03 : voilà excellent traitement de texte entièrement en Français.
ST 795 - BASETEK : logiciel de gestion de base de données paramètrable à volonté.

DEMOS

ST 373 - JOLI PETIT MATIN : une histoire faite de dessins de Gotlib. Délirant.
ST 386 - GAINSBOURG DEMO : musique digitalisée de Serge Gainsbourg.
ST 608 - OXYGEN DISCO VERSION : musique digitalisée de Jean Michel Jarre
ST 609 - MADONNA DIGIT : chanson digitalisée de Madonna.
ST 862 - BAD : célèbre tube de M. Jackson. Nécessite 1 méga.

EDUCATION

ST 232 - FRANCE ET DEPARTEMENTS : connaître les départements et régions de France.
ST 322 - LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières.
ST 423 - CONJUGUE : un utilitaire de conjugaison des verbes Français.
ST 509 - BOTNC : traduit en Français les verbes Anglais les plus utilisés.
ST 793 - CEE 1992 : pour tout savoir et devnir incollable sur l'Europe. En Français.
ST 797 - J'APPRENDS L'HEURE : un excellent logiciel d'apprentissage de l'heure.
ST 835 - PLANETE BLEUE : testez vos connaissances en géographie mondiale.
ST 836 - ANATOMIE : tester vos connaissances en anatomie humaine.
ST 838 - ELECTRICITE : programme éducatif sur l'électricité.
ST 840 - LUMIERE : logiciel éducatif sur la lumière et les rayons lumineux.
ST 860 - MATHS 54 : éducatif de mathématique pour élèves de 4ème et 5ème.
ST 874 - ALLEMAND v1.0 : pour vous initier aux joies de la langue allemande. En Français.
ST 899 - ST GLOBE v4.23 : éducatif de géographie Française et mondiale. En Français.
ST 907 - MATHEMATICA : logiciel de géomètrie pour élèves de 6ème à 4ème. En Français.
ST 909 - LE PETIT COMPTABLE : logiciel de mathématique du CE1 au CM2. En Français.
ST 922 - DAGON v1.3 : gestion professionnel de classes scolaires et universitaires. Français.

ASTROLOGIE

ST 160 - ASTROGIE : Logiciel très complet pour réaliser votre thème astral.
ST 316 - ANDROMEDE : logiciel d'astrologie, très complet. Documentation en Français.
ST 422 - ASTROLOGIE CHINOISE : superbe logiciel pour faire votre thème astral. En Français.
ST 500 - PRIME : analyse et interpréter les nombres qui régissent votre vie. En Français.
ST 778 - NUMEYOGA v1.1 : à notre avis le meilleur logiciel de numérologie.
ST 832 - ST NUMEROLOGIE : faites facilement votre thème numérologique. En Français.
ST 918 - STOS GEOMANCIE : initier vous à cet ancien art divinatoire. En Français.

GESTION COMPTA

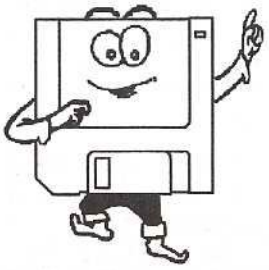
ST 119 - COMPTABILITE DOMESTIQUE : une excellente comptabilité personnelle. En Français.
ST 320 - BANQUE : un logiciel de gestion des prêts et des investissements.
ST 335 - SUPERBANK : un bon logiciel de gestion de budget familial.
ST 533 - MONEY BOX v2.34 : un logiciel de gestion de compte bancaire très bien réalisé.
ST 644A et ST 644B - MEDIPRAT 2M : logiciel de gestion de cabinet médical.
ST 648 - NUMERYS : un excellent utilitaire de facturation monochrome et en Français
ST 843 - AIDECOMPTE v4.07 : gestion de budget familial très facile à utiliser. En Français.
ST 859 - CASH v3.55 : un superbe logiciel de gestion de compte bancaire, en Français.
ST 912 - GESTION FAMILIALE v1.33 : logiciel de gestion de compte bancaire. En Français.
ST 953 - KIKBOURSE v1.0 : logiciel de gestion de portefeuille boursier. En Français.

GRAPHISME

ST 111 - ANI ST : réaliser des animations dans le style du générique de Thalassa.
ST 338 - FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : pour créer des images en fullscreen.
ST 350 - CES ANIMAUX QUI NOUS GOUVERNENT: caricatures d'hommes politiques.
ST 425 - SYNTHETIC ARTS 3 : un très bon logiciel de dessin à voir absolument.
ST 458 - MASTERPAINT : logiciel de dessin compatible Néo, Degas et Doodle.
ST 479 - PROFI PAINTER v1.20 : logiciel de dessin offrant d'excellentes boîtes à outils
ST 577 - JOCONDE : superbe logiciel de dessin compatible Degas. En Français.
ST 782 - NEOCHROME MASTER v2.27 : nouvelle version de cet excellent logiciel de dessin.
ST 787 - DIGITALISEUR VIDEO : fabriquez votre digitaliseur vidéo. En Français.
ST 827 - MINIDRAFT : un superbe logiciel de dessin industriel.
ST 856 - SUPER CLIPART 11 : toute une série de cliparts d'animaux pour vos documents PAO.
ST 914 - RELIEF v1.0 : ce logiciel permet de créer des paysages fractals en 3D. En Français.
ST 930 - CONTRASTE v1.10 : visualiseur, convertisseur et retoucheur d'images. En Français.
ST 961 - PABLO PAINT v2.1 : logiciel de dessin offrant une quantité incroyable d'options.
ST 996 - GEMVIEW v3.06 : dernière version de ce fabuleux convertisseur d'images.

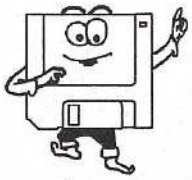
JEUX

ST 030 - ONEMORE BREAKOUT : Superbe casse brique en Français. STF uniquement.
ST 045 - MONOPOLY : Le très célèbre jeu de société sur votre ST. En Français.
ST 046 - SUPER BREAK OUT : Un des meilleurs casse briqueur Atari. Monochrome.
ST 143 - PENGUY : très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez vous êtes cuit.
ST 145 - TRIPLE YAHTZEE : Jeu de Yahtzee dans lequel on joue trois partie simultanées.
ST 214 - TAROTS : Très bon jeu de tarot qui fonctionne en couleur et en monochrome.
ST 233 - GO UP : Très bon jeu d'échelle en monochromeou.
ST 249 - ZOLTAR : aux commandes d'un vaisseau spatial, abattez tous les vaisseaux ennemis.
ST 265 - PICTURE CONCENTRATION : excellent jeu de réflexion.
ST 281 - ASCOT : un excellent jeu d'arcade basé sur le principe des jeux d'échelles.
ST 282 - CAVEMINE : ramassez des diamants et des clés pour ouvrir les différents niveaux.
ST 285 - SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. STF uniquement.
ST 287 - T GAME : Un excellent clône de Columns. En Français.
ST 304 - FRUITY ATTACK : Jeu d'arcade destiné plus particulièrement aux moins de 10 ans.
ST 305 - THE GULF : Bon jeu d'arcade dans lequel vous devez tirer sur tout ce qui bouge.
ST 337 - DRACKEN : bon jeu de réflexion du style Shangei ou encore Tiles. Monochrome.
ST 372 - GAME CONCEPT : jeu de solitaire, une tour de Hanoi et un jeu de puissance 4.
ST 396 - KASSKONG; superbe casse briques comprenant 20 tableaux.
ST 407 - VALGUS 2 : un super Tétris multidirectionnel. Un logiciel à voir.
ST 427 - YATZI : un superbé jeu de Yahtzé, peut être bien le meilleur. STF uniquement.
ST 428 - SKATES : dirigez uu skateboard et ramassez les bonus tout en évitant les obstacles.
ST 429 - BUMBER JACKY : un excellent clône de Mario Bros.
ST 442 - MAD BALL : Casse briques offrant de multiples fonctions, avec éditeur de tableaux
ST 465 - OXYD : un excellent jeu de réflexion entièrement en Français.
ST 468 - HUANG SHI : jeu de réflexion du style Mah Jong en plus interessant. Monochrome.
ST 469 - COPTER : pilotez un hélicoptère dans une grotte en ramassant les bonus.
ST 509 - POKER DICE : excellent jeu de poker à voir absolument, d'une qualité rare.
ST 512 - BOULLY MEMORY : un excellent jeu de Mémory.
ST 540 - ROAD BLOCK v1.0 : un bon jeu de d'adresse du style de Pipemania.
ST 541 - KHAN : un jeu de réflexion absolument génial dans le style du célèbre Sokoban.
ST 542 - SLIDING BLOCK PUZZLE : reconstituer de jolies filles en tenue d'Eve.
ST 543 - CRYSTAL CAVERNES : excellent jeu dans lequel vous devez explorer des cavernes
ST 545 - SPACE BLOB : excellent jeu d'arcade dans lequel vous devez manger tous les fruits.
ST 550 - DIZZY LIZZY : jeu du style Caveminer, vous devez collecter des diamants.
ST 554 - COREWARES : un langage proche de l'assembleur, mais moins compliqué.
ST 563 - EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres.
ST 564 - DIZZY LIZZY 2 : la suite de ce fabuleux jeu dans un monde sous-terrain.
ST 565 - ONYX : un excellent shoot em up en scrolling horizontal à posséder absolument.
ST 566 - PSICOTIC : Il faut abattre tous les ennemis qui arrivent face à votre vaisseau.
ST 570 - SCRIBBLE : adaptation du célèbre jeu de société "Scrabble", en Français.
ST 573 - PARABELLUM : un bon jeu d'échelles. Attention, c'est truffé de pièges.
ST 574 - PERPLEXIA : un bon jeu à mi chemin entre le labyrinthe et le Caveminer.
ST 575 - ZENITH : un bon jeu d'arcade. Du tir à volonté.
ST 589 - OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes. STE 1 Méga.
ST 592 - LOBOTOMY INVADERS : adaptation du célèbre jeu Space Invaders. STE
ST 593 - PILE UP : une bonne adaptation de Tétris.
ST 594 - SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles qui se déroule dans un château.
ST 595 - VIOLENCE : superbe jeu d'arcade. Un must à se procurer d'urgence.
ST 601 - PROTONZ : détruire les briques en dirigeant des miroirs réfléchissants. STF
ST 636 - PENDU MANIA : adaptation du jeu du Pendu entièrement en Français.
ST 637 - QUIZ v1.0 : jeu de questions/réponses en Français. Testez votre savoir.
ST 639 - GRAPHICAL GNU CHESS : un excellent jeu d'échaca. 1 Méga.
ST 645 - GOLD SEEKER v2.0 : un très bon jeu de plateformes.
ST 654 - PERMUTATION : jeu de réflexion Entièrement en Français.
ST 662 - SERENDIPITY : un jeu de réflexion à vous rendre fou.
ST 663 - BALLS : dirigez une balle dans un labyrinthe en plaçant des déflecteurs.
ST 776 - YAM'S v1.3 : un excellent jeu de dés qui compte en vérité deux jeux en un.
ST 777 - LIGNES v2.1 : une excellente adaptation du célèbre Tétris.
ST 790 - CASINO POKER : simulation fidèle des machines de poker vidéo. En Français.
ST 791 - SUPERMOT : adaptation du jeu télévisé "MOTUS".
ST 800 - BOING : un superbe jeu de plateformes, d'une rare qualité.
ST 801 - YAM'S : une bonne version du célèbre jeu de Yam's entièrement en Français.
ST 807 - KID KONG : adaptation du célèbre jeu de café Donkey Kong.
ST 808 - NIRVANA : un bon jeu de plateformes et d'échelles.
ST 812 - BABY MUGLUCK : aider un bébé à retrouver sa mère en évitant les dangers.
ST 814 - BLAT STE : une des meilleures versions de Tétris.
ST 815 - BLOX v2.0 : un superbe jeu de réflexion basé sur le principe de Tétris.
ST 842 - JEU DE TAROT : une bonne cadaptation du jeu de tarot à quatre joueurs.
ST 863 - STRIP TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. Français.
ST 868 - NOSTRAM : ramassez des clés et diamants pour accéder aux niveaux suivants.
ST 870 - WORLD CONQUEST : jeu de stratégie du style wargame de très bonne qualité.
ST 900 - MOTISSIMO : une adaptation du célèbre jeu "Le Mot le Plus Long". En Français.
ST 905 - MEGATRIX : un clône de Tétris très bien réalisé et entièrement en Français.
ST 908 - ULTIMATE ARENA : excellent jeu de combat. En Français.
ST 911 - PREMIUM MAH JONGG II : un excellent jeu de réflexion.
ST 913 - GIZMOT : un excellent jeu de réflexion du style Motus, le jeu télévisé. En Français.
ST 923 - RAVAGE 1 : shoot em up en scrolling vertical. Du tir à volonté.
ST 924 - PACMAN ON E'S : un excellent clône de Pacman.
ST 925 - SOKOBAN : déplacez les caisses et placez sur leurs endroits spécifiques. Superbe
ST 926 - TRIPLE YAHOO : une excellente adaptation du Yahtzée.
ST 928 - BATTLETRIS excellente adaptation de Tétris aux graphismes remarquables.
ST 935 - PEKING : superbe jeu de réflexion du style Mah-jong.
ST 936 - GNUCHESS 3.1 : une excellente version du jeu d'échecs. Monochrome.
ST 941 - TOWER POWER : excellent jeu de réflexion pour 2 et 4 joueurs. Nécessite 1 méga.
ST 942 - STARBALL v1.10 : là il s'agit vraiment du plus beau des flippers.



Gagnez du temps !!!
Passez vos commandes par téléphone ou par Minitel sur 3615 IFA grâce à votre Carte Bancaire.
(Envoi dans les 48 Heures)

29 Frs la Disquette



AVIS AUX AUTEURS
Faites distribuer vos oeuvres Freewares et Sharewares à grande échelle. IFA distribue plus de 100 000 disquettes par an et possède un fichier de plus de 13000 clients.
Renseignements au 27-65-58-11

ST 949 - HELL'S BALL : un des meilleurs casse briques. Monochrome.
ST 953 - KIKTRIS v1.25 : une très bonne adaptation de Tétris.
ST 988 - SKULLS : un bon jeu de réflexion de qualité. Nécessite 1 méga.
ST 990 - ROLL IT : ramassez des diamants et pousser une bille vers la sortie.
ST 991 - FROGGER : aider une grenouille à traverser la route sans se faire écraser.

MUSIQUE

ST 317 - FREEDRUM 2.0 : boîte à rythme de très bonne qualité.
ST 461 - THE SOUND MACHINE ST : composez vos musiques sur une portée musicale.
ST 527 - NOISETRACKER v1.5 : logiciel de composition musicale style soundtracker.
ST 864 - RESAMPLE II : Il s'agit là d'un rééchantionneur de sons 8, 12 et 16 bits. Français.
ST 901 - AUDIOCREATE v1.00 : permeti de modifier les échantillons 8 bits. En Français.

PROGRAMMATION

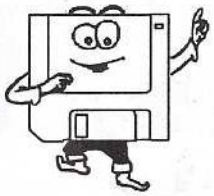
ST 017 - COURS D'ASSEMBLEUR : apprendre à programmer en assembleur.
ST 459 - MOD PASCAL : un package langage Pascal fourni avec une importante librairie.
ST 502 - MADMAC Béta v0.13 : un package 68000 macro assembleur complet.
ST 505 - C TUTOR : un cours complet sur le C en 15 chapitres, avec des dizaines d'exemples.
ST 506 - XPROLOG v2.0 : un langage prolog complet.
ST 530 - FORTH SUR MC68000 v1.0 : un langage Forth conçu par un Français.

DIVERS

ST 006 : DISKMARKER III : Editeur d'étiquettes pour disquettes 3,5 pouces. Monochrome.
ST 021 - LOGITHEQUE : le meilleur des utilitaires de gestion de logithèque. En Français.
ST 023 - LABEL EXPERT v3.0 : Editeur d'étiquettes en tous genres.
ST 132 - FOOT 2.1 : permet de faire le classement de tous les championnats de foot.
ST 262 - STICKER III : un génial éditeur d'étiquettes pour disquettes. Monochrome.
ST 295 - LIST MAKER : un bon utilitaire pour faire une liste de votre logithèque.
ST 315 - CHEETAH : un copieur de fichiers, ultra rapide.
ST 339 - INTRO CONCEPT : créer facilement et rapidement intros et démos. En Français.
ST 354 - GENEALOGIE : utilitaire pour réaliser votre arbre généalogique.
ST 368 - MILLESIME : donne une carte des qualités comparées des vins de France.
ST 379 - VIDEOTHEQUE : un bon utilitaire pour faire le classement de vos vidéo K7.
ST 408 - PROGRAMLIST CREATOR : astucieux logiciel pour faire la liste de vos logiciels.
ST 439 - ST VIRUS KILLER V3.11 : un des meilleurs antivirus existant à ce jour. Un must.
ST 462 - DELTA X V2.66 : logiciel pour créer des étiquettes pour vos diquettes.
ST 463 - PUSH BOX V1.10 : poussez des caisses sur les emplacements prévus à cet effet...
ST 464 - DUPLICATOR : un copieur de disquettes offrant de nombreuses options.
ST 457 - CATALOGUE v1.05 : utilitaire pour cataloguer le contenu de vos disquettes.
ST 473 - PACK PURGATOR 2-3 : un superbe antivirus pour soigner vos disquettes.
ST 476 - COCKTAIL v1.0 : gérer une base de données sur les cocktails et apéritifs.
ST 525 - SAGROTAN v4.21b : dernière version de ce fabuleux antivirus, en Français.
ST 529 - EDIT DISK : un éditeur de secteurs réalisé en Français.
ST 544 - L.C.K. : Un excellent logiciel pour créer vos intros. Version d'évaluation. En Français.
ST 585 - BOOTBLOCK : faire un boot personnalisé au démarrage de vos disquettes.
ST 604 - SEBRA : le meilleur des émulateurs monochrome connu à ce jour.
ST 610 - RENOUVEAU ENVELOPPES v1.03 : permet d'imprimer sur des enveloppes.
ST 640 - ELF BOOT v1.1 : programme de configuration de boot.
ST 641 - GERMAN TO ENGLISH TRANSLATOR v3.0 : traduit un texte allemand en Anglais.
ST 653 - BOOT KILLER v1.0 : un excellent antivirus En Français
ST 666 - BONSAI MANAGER v1.0 : logiciel poue les passionnés des Bonsa. En Français.
ST 781 - INTERPRT v2.05 : permet de traduire un texte Allemand ou Anglais en Français.
ST 799 - IMPRIMER : permet d'imprimer des enveloppes, des étiquettes, etc...
ST 802 - DESKJET UTILITIES : plusieurs utilitaires d'impression pour Deskjet.
ST 803 - BJ10E DRIVERS : tout un tas de drivers pour imprimante Canon BJ10.
ST 828 - MEGAGIR : copier de disquettes, capturer des images, etc... En Français.
ST 834 - STAT KENO v1.2 : augmentez vos chances de gagner au Kéno. En Français.
ST 844 - HPCHROME v1.0 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur HP Deskjet.
ST 847 - BIGCONVERT v1.74 : un des meilleurs convertisseurs d'images. Excellent.
ST 852 - BJCHROME v1.4 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur BJ Canon.
ST 853 - GESTION DE TIMBRES : pour gérer votre collection de timbres. En Français.
ST 855 - BERO PRESS v2.3 : réalisez bannières, posters, calendriers, cartes de voeux, etc...
ST 861 - STARBACK v1.02 : backuper et défragmenter les disques durs. En Français.
ST 867 - LISTEUR v1.44 : gérer facilement et rapidement votre liste de disquettes. Français.
ST 869 - LOTOSCOP v1.1 : logiciel de traitement des tirages du loto. En Français.
ST 871 - SPEED OF LIGHT v2.6 : permet de visualiser les images au format GIF.
ST 872 - SERVO.V1 : logiciel permettant la création d'un service minitel R.T.C En Français.
ST 906 - STATFOOT v2.00 : prévision et statistiques des résultats de football. En Français.
ST 915 - STRIP CARTOON v1.0 : utilitaire de création de bandes dessinées. En Français.
ST 919 - FLASH KENO v0.2 : ce logiciel vous permettra de mieux jouer au Kéno. En Français.
ST 927 - OCR v1.2 : logiciel de reconnaissance de caractères. En Français.
ST 963 - DISK MASTER v3.10 : le plus complet des utilitaires disque. En Français.
ST 966 - CUI-STOCK v1.2 : programme de gestion spécifique à la restauration. En Français
ST 971 - LOTOSTAT v3.0 : logiciel de statistique pour ceux qui joent au Loto. En Français.
ST 994 - EASYDAT v1.20 : utilitaire pour classer vos CD, cassettes, disquettes... Monochrome.

Enceintes préamplifiées 2 x 80 Watts	549 Frs
Enceintes préamplifiées 2 x 25 Watts	349 Frs
Enceintes préamplifiées 2 x 15 Watts	249 Frs
Disque dur externe 80Mo pour STF et STE	1990 Frs
Disque dur SCSI nu 80Mo pour Méga STE	990 Frs
Disque dur externe 80Mo pour Falcon	1590 Frs
Disque dur externe 200Mo pour STF et STE	2490 Frs
Disque dur SCSI nu 200Mo pour Méga STE	1290 Frs
Disque dur externe 200Mo pour Falcon	1890 Frs
Disque dur externe 360Mo pour STF et STE	2790 Frs
Disque dur SCSI nu 360 Mo pour Méga STE	1490 Frs
Disque dur externe 540Mo pour STF et STE	3490 Frs
Disque dur SCSI nu 540 Mo pour Méga STE	2290 Frs
Disque dur externe 1Go pour STF et STE	4999 Frs
Disque dur SCSI nu 1Go pour Méga STE	4090 Frs
Boîtier externe pour disque dur	590 Frs
Interface DMA/SCSI disque dur externe STF/STE	590 Frs
CDRom externe Hitachi SV pour Falcon (Quantité limitée..	1690 Frs

Ajoutez 150 Frs de Frais de port par disque dur ou CDRom commandé.



Extension à 1Méga pour 520 STE
149Frs
(Dans la limite des stocks)

3615 IFA
La passion c'est comme ça...

Bon de commande à retourner à :
IFA, 508 Route Nationale 59680 Cerfontaine
Tel : 27-65-58-11 **Fax : 27-65-86-11**

Je désire recevoir le catalogue :
O Amiga O Atari O Compatible PC

Nombre de disquettes ..... x 29 Frs ..... = ... Frs
Catalogue complet (20 Frs) ..... = ... Frs
Frais de port ..... = 35 Frs
Frais de port supplémentaire étranger (25 Frs) ..... = ... Frs

Montant total = ... Frs

Règlement en :
O Chèque O Mandat O Carte Bleue

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : ...../..... Signature :

Nom ..... Prénom .....

N° ..... Rue .....

Code Postal ..... Ville STMagMAR95

MULTIMEDIA

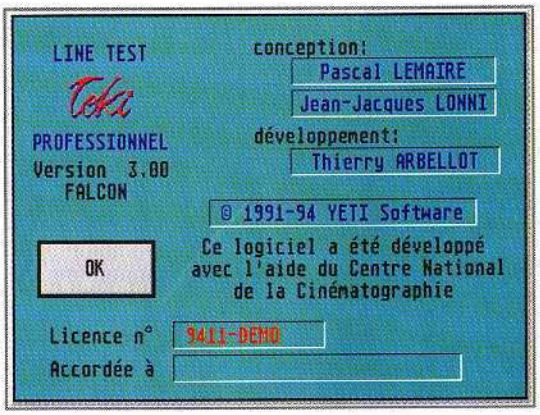
dirigé par Henri ABDELOUAB

RAINBOW MULTIMEDIA

Un fax d'ADDICTION SOFTWARE nous annonce que la sortie est reportée à fin Février pour cause de problème techniques (???) La patience est l'une des qualités essentielles que doit avoir tout atariste (précepte d'ailleurs valable pour tout utilisateur d'ordinateur en général)

TOKI LINE TEST V 3.0

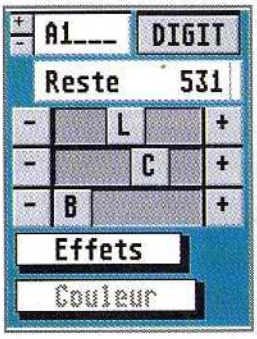
Si les sorties cinématographiques de dessins animés s'accentuent de plus en plus, la fée informatique en est la principale cause. Fini les temps où il fallait de nombreuses années pour élaborer des chefs d'oeuvre comme 'Blanche Neige et les sept Nains, les 101 Dalmatiens, etc...' de Walt Disney.



DU CALQUE A L'ORDINATEUR.

Bon nombre d'entre vous ont eu entre les mains ces fameux livrets illustrés, qui permettaient, par la vitesse de défilement des pages d'animer les personnages qui eux étaient figés sur les pages. L'origine de la bande dessinée passe d'abord par ces préliminaires. Dans le monde professionnel, chaque plan est considéré comme un calque. De nombreux graphistes travaillaient à la tâche sur des planches à dessin, afin d'élaborer le script, ce qui prenait un temps considérable. Une fois les calques terminés, il suffisait de filmer image par image pour avoir un aperçu des rushes, avant la conception définitive des illustrations. Puis venait se greffer la bande son, ce qui ne manquait pas d'apporter de nouveaux problèmes techniques, pouvant aller de la modification de calques et scènes qui devaient être refaites.

Bons souvenirs qu'ont encore ces graphistes magiciens de l'image qui nous ont fait souvent rêver. Prenons comme exemple 'FANTASIA' de Walt Disney et vous comprendrez... Alors, quel rapport avec l'informatique : Simple ! Je dirais tout simplement évident vis-à-vis des techniques évoluées permettant de disposer de nombreux outils informatiques remplaçant des tâches jusqu'à présent laborieuses. Dans le cas du dessin animé, quoi de plus simple que de numériser des images, de les animer et de surcroît de les synchroniser avec la musique, en un laps de temps record. Si l'on rajoute la possibilité de modifier à volonté la vitesse d'animation et le nombre de plans, alors là, cela devient un concept révolutionnaire. Le meilleur exemple en est ALADIN, qui a suscité l'utilisation de l'ordinateur pour sa conception : le résultat est tout simplement stupéfiant... Et l'Atari dans tout cela ? Que vient-il faire ?



TOKI LINE TEST

Déjà présenté, il y a quelques temps dans nos colonnes, ce programme professionnel d'aide à la conception voit aujourd'hui la sortie d'une nouvelle version sur FALCON 030, gérant cette fois-ci la couleur. Outre ces fonctions, TOKI gère désormais les digitaliseurs 'VIDI ST 12' et 'SCREEN EYE'. Une gestion de la carte CHILI devrait voir également le jour. Autre nouveauté : la gestion des cartes accélératrices sur FALCON comme la 'Speed Resolution card' ou bien encore les cartes 32 Mhz. Que les professionnels de cet art occulte qu'est le dessin animé se réjouissent car TOKI est un outil exemplaire dans son domaine. Logiciel au teint musette ayant une saveur Parisienne qui ne manque pas d'attirer la convoitise de nos amis Coréens, tant il brille par sa simplicité d'utilisation et ses qualités. Le colosse mondial du dessin animé s'est également laissé séduire par ce concept sur Atari, et oui... Qui disait que le FALCON ne pouvait pas être une machine professionnelle ?

DES IMAGES, DES IMAGES, VITE...

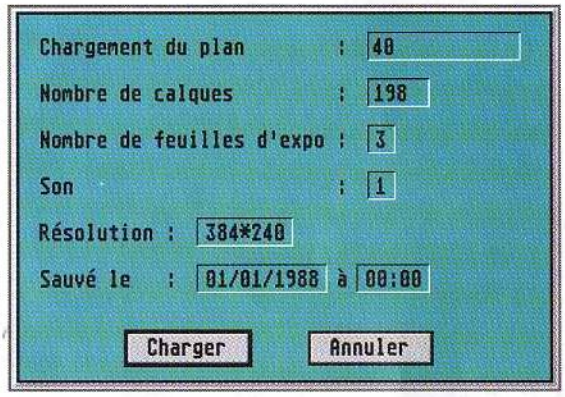
TOKI utilise les digitaliseurs vidéo pour numériser les images. Une fois les séquences ou les plans filmés, on dispose des outils d'assemblage permettant de disposer les images individuellement. Une fois les images assemblées, TOKI permet de visualiser l'animation en temps réel. Dans le cas d'imperfections, l'animation peut être modifiée autant de fois que nécessaire afin d'ajuster un défilement fluide des séquences.

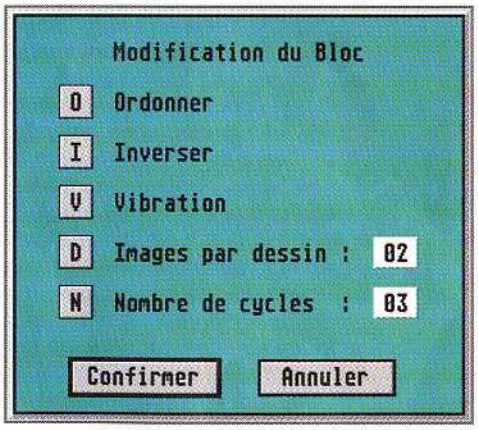
DES SONS ET DES ECHANTILLONS

A toute animation sa bande sonore! TOKI n'échappe pas à cette règle en intégrant les fonctions de numérisation d'un signal audio. Possédant une interface son évoluée, l'oiseau permet d'origine cette possibilité (que ceux qui ne le savaient pas encore retournent au charbon !). L'interface de numérisation inclut tous les outils nécessaires pour l'échantillonnage des sons. Une fois cette opération faite, l'utilisateur peut conserver l'intégralité de la séquence ou bien en extraire une séquence pour l'y apposer avec la séquence image. Dès lors, le créateur peut à loisirs jongler entre les sons et les images pour concevoir son travail. Tiens, ne parle t'on pas de multimédia ? Eh oui, en voilà un bon exemple !

CONCEPT

TOKI LINE TEST permet la création de tout travail préliminaire pour la conception d'un dessin animé. Gérant la bande son, le graphiste n'aura aucun mal à synchroniser sa séquence animée par rapport à sa bande son jusqu'à obtenir une perfection totale. Toki est composé de cinq parties : Le module Plan, La feuille d'expo, le tournage, le son et le visionnage. Le module plan intègre les calques, le son et feuilles d'exposition type. Les calques sont assimilés à une image vidéo numérisée. La feuille d'expo intègre les modules calques en les positionnant dans un ordre bien précis pour pouvoir visionner les scènes. Une fois le résultat déclaré comme viable, les plans sont sauvegardés. Parmi les fonctions type, l'impression de la feuille d'expo permet de mieux évaluer le travail préliminaire.





VISIONNAGE

C'est la partie de TOKI LINE TEST la plus spectaculaire. L'outil permet l'exécution du LINE TEST à vitesse variable, en avant arrière et image par image, avec son ou sans, le tout d'une simplicité exemplaire. Ainsi, il est possible de visionner à 24/25 et 30 images/secondes, valeurs standards en vidéo et cinéma. TOKI gère également le port midi du FALCON, permettant ainsi de déclencher à distance, via un signal midi le lancement d'une séquence.

TOKI INTERNATIONAL

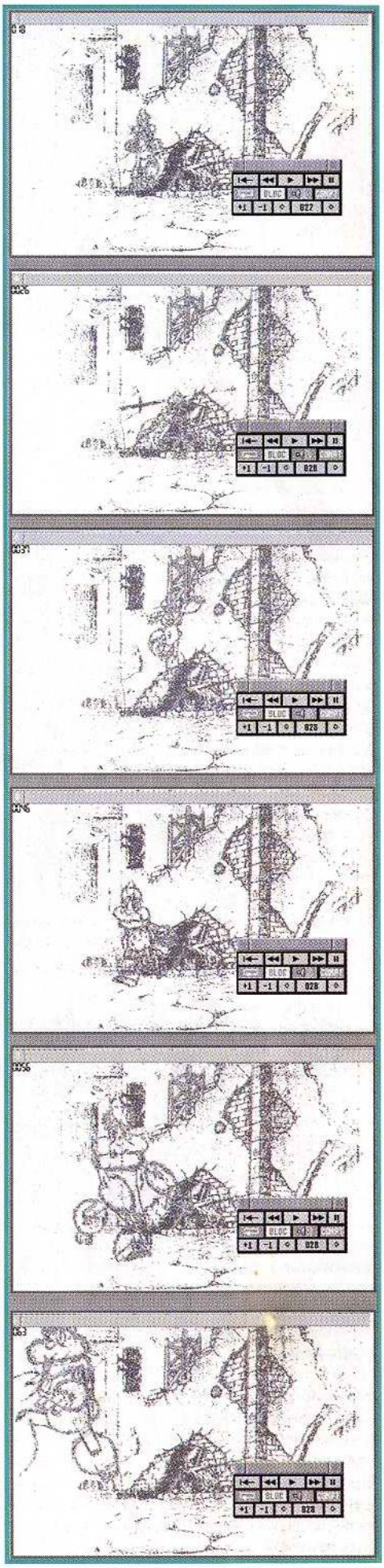
Utilisé dans plusieurs pays Européens ainsi qu'à travers le monde, jusqu'en Corée, TOKI LINE TEST se veut un logiciel professionnel d'aide à la conception de bandes dessinées. De nombreux studios professionnels utilisent TOKI, conjointement avec un FALCON 030. Que les professionnels se réjouissent car TOKI LINE TEST est une solution ayant un rapport qualité prix imbattable par rapport à la concurrence sur d'autres systèmes. Thierry Arbelot, le concepteur, ne cesse de faire évoluer le produit en proposant des mises à jours périodiques de son logiciel, toujours à l'écoute des besoins des utilisateurs professionnels, où la moindre erreur est souvent fatale.

CONCLUSION

Made in France, TOKI LINE TEST risque de faire pâlir certaines solutions moins performantes sur d'autres plates-formes. Son concepteur à su tirer parti des possibilités du FALCON en utilisant au maximum ses possibilités. L'ajout de la gestion de la couleur (256 niveaux) et des résolutions graphiques pouvant atteindre 768*576 (norme broadcast) en font un produit vraiment professionnel. Les spectateurs et doyens de salles de cinéma peuvent prendre place ; à quand le prochain grand dessin animé?
En attendant, je retourne dans ces salles lugubres où seul l'écran phosphorescent attire nos sens visuels. Tiens, mais c'est le 'Roi Lyon '! N'y aurait-il pas du TOKI la dessous?

Zut j'ai perdu ma gomme à mâcher dans mon pot de maïs gonflé !...

Henri ABDELOUAB



TENDANCE 95

L'explosion du multimédia se confirme avec un accroissement du marché des CD-ROM, ces galettes comparables à un compact disc pouvant contenir actuellement jusqu'à 650 Mo de données.

MARCHÉ PORTEUR...

En 1995, les Etats Unis demeurent les premiers consommateurs de CD_ROM. Les éditeurs semblent avoir trouvé un nouveau marché porteur et un nouveau moyen de diffusion sur un support non volatile. La France, quant à elle, reste toujours prudente et très observatrice, je dirais même trop observatrice. En effet, il n'y a qu'à regarder notre paysage audiovisuel pour constater le retard considérable que nous avons acquis par rapport à nos voisins Germaniques ou Anglais, qui ne cessent d'accroître le nombre de chaînes de télévision à diffusion directe par satellite. Si de nouvelles sociétés se tournent vers la distribution de CD-ROM, l'utilisateur français perçoit encore mal cette nouvelle évolution technique. Je citerais les nombreux stands dans les grandes surfaces qui promouvaient, lors de fêtes, le CDI (Compact disc interactif) qui décidément a beaucoup de mal à démarrer. Cependant, les atouts techniques et économiques sont considérables, vis-à-vis d'un tel support qu'est le CDROM. Nous assistons à la mort de la bande magnétique, qu'on le veuille ou non. Le CD-ROM prend la succession, comme le compact disc le fit lors de la disparition des disques en Vinyle. Ce disque de taille identique à celle d'un compact disque, peut contenir de la musique, des images, des films, des séquences, etc.

EDITEURS ET LOGICIELS

Alors que la majorité des logiciels, présentés au départ au format 5 «1/4, puis 3»1/2 HD, la majorité des éditeurs s'efforcent désormais de proposer leurs logiciels sur support CD. Ceci amène donc à une élaboration plus pointue des softs, incluant des parties d'aide et d'apprentissage, de nombreux exemples pour chaque fonction et des bibliothèques impressionnantes d'images d'horizons les plus variés. Le tout, à un prix inférieur à la version sur support 3»1/2. Incroyable non ? Payer moins pour plus de données. Certains éditeurs, profitent à l'inverse du portage de leurs encyclopédies sur ce support pour en accroître le prix. En règle générale, la croissance du phénomène CD-ROM est une courbe exponentielle que l'on ne maîtrise malheureusement pas. Les seuls faits actuellement constatés sont : une progression vertigineuse des ventes de lecteurs de CD, un accroissement des ventes d'ordinateurs, l'arrivée en massive de nombreux titres dans le marché de l'informatique. Il y en a pour tous les goûts : de la classification des vins, en passant par les revues techniques automobiles, l'apprentissage des langues, la visite des musées à domicile, les films X, les albums photos des meilleures images géographiques à travers le monde, les collections de sons, d'images, de clip arts, annuaires divers, etc. La liste est tellement longue qu'il faudrait un CDROM à lui tout seul pour énumérer la quantité de choses que l'on peut faire à partir d'un CDROM.

LE STOCKAGE

Nous ne passerons pas en revue la spécificité d'un CDROM (voir nos numéros antérieurs), mais le multimédia exigeant l'exploitation d'images, de sons, de séquences, la taille mémoire nécessaire pour ces applications demande l'utilisation de grands volumes d'octets. Le CDROM pouvant actuellement contenir 650 Mo sur un disque de 72 Minutes, il est évident que seul ce support peut convenir. Un petit moins cependant : un CD-ROM peut être lu, mais jamais réécrit. C'est comme un Compact disc audio. Néanmoins, on trouve sur le marché des WORM, appelés plus fréquemment des graveurs de CD ROM. Entendez par là, que le support vierge ne pourra être enregistré qu'une seule fois. Après, il s'apparentera au CD ROM classique. L'avantage d'un tel procédé permet la conception de petites séries de CD ROM, car la production industrielle n'est envisageable qu'à partir de 1000 pièces minimum. Les petits éditeurs trouveront donc chaussure à leur pied en utilisant le WORM (Write Once Read Many), pour graver leurs CD à l'unité. Un autre aspect qui en découle directement, est la possibilité de faire des backup de vos disques durs sur CD. C'est simple pas cher, et surtout garanti contre les pertes de données accidentelles.

TENDANCES DU MARCHE

Le top à l'heure actuelle étant les lecteurs quadruple vitesse, avec un taux de transfert de 650 Mo/seconde, les lecteurs de CDROM ont acquis un environnement stable. Restreints à une taille de 650 Mo actuellement, on parle déjà de 2 Go pour un même diamètre de disque. La technologie est là, et les autoroutes de l'information frappent déjà à notre porte. Pour les gens qui s'interrogent, acquérir un Lecteur de CD ROM est un avantage considérable. L'essayer c'est l'adopter. Bientôt, il ne restera sur vos étagères que quelques bibelots remplaçant de ce fait les livres. Les marchands de bibliothèques se reconvertiront et la télévision du salon intégrera d'office un lecteur de CD Interactif, capable de tout faire. Fini les K7 vidéo. Bref, le CD ROM marque un tournant historique dans les techniques de communication de notre bon vieux 20 ème siècle. A quand les CD-ROM enregistrables à volonté? On est sûrs que les prototypes existent, mais les industriels préfèrent rentabiliser les moyens actuels avant de passer à l'étape suivante. Quoi qu'il en soit, les brevets sont bien au chaud, à l'abri des regards indiscrets, en attendant que les lecteurs de CD ROM se démocratisent dans tous les secteurs de l'industrie et de la consommation. Relisez ces lignes dans 20 ans, et vous sourirez du coin de l'oeil! Atari n'échappant pas à la règle, de nombreux CD ROM sont édités chaque mois pour notre grande joie, mais tiens tiens, je vois déjà sur mon étagère de nouveaux CD dédiés à la PAO que je vais m'empresser de glisser dans mon lecteur favori. Rendez-vous à la rubrique PAO pour une description de ces fantastiques clips arts vectoriels pour calamus au format CVG.

Henri ABDELOUAB

CLOE

version non ATARI ou AMIGA sera distribué par DEUS EX MACHINA, un des leader de l'image de synthèse en France. Cette société implantée en face des anciens locaux de PRESSIMAGE utilise bien évidement des SILICONGRAPHICS avec le fameux logiciel SOFTIMAGE coûtant aux alentours de 300 000,00 F et qui a servi à la réalisation de TERMINATOR 2.
Après essai de CLOE, Ils sont restés ébahis devant les performances du modeleur et du coup ont commandé à ses dévellopeur une version de ce dernier pour SILICONGRAPHICS (le raytraçeur existe déjà sur ce standard comme nous vous l'avions signalé dans un précédent numéro).
Un rappel tout de même, CLOE coutera moins de 1 000,00 F.

GRAPHISME

dirigé par Godefroy de MAUPEOU

APEX MEDIA, LE FALCON TURBO

TEST

La rentrée 95 est placée sous le signe des arlésiennes. Après l'EAGLE voici APEX MEDIA qui propose bien plus que ce que l'on était en droit d'attendre. A l'instar de RAINBOW, il exploite toutes les possibilités du FALCON mais avec des possibilités encore insoupçonnée jusqu'à présent.

QUE FAIT APEX MEDIA ?

APEX MEDIA est un logiciel de dessin-animation à la manière de CYBERPAINT. Il possède également des fonctions de digitalisation et de retouche d'image qui le placent quasiment comme un logiciel multimédia total (il ne manque plus que le son).

APPREHENSION

APEX n'est pas sous GEM et pour une fois c'est tant mieux, car sa personnalité est telle qu'elle serait infaisable sous GEM. APEX se présente avec en haut un menu d'icône de type de fonctions. Le détail de chacun de ces types de fonctions se déplie sur la gauche verticalement à la manière d'un CALAMUS. Dans la lignée on trouve le panneau d'icônes de fonctionnement général et en dessous la barre d'animation ainsi que la palette de couleur, l'image étant affichée au centre de l'écran.

La réalisation est superbe avec une qualité graphique rarement atteinte. Toutes les icônes et lignes d'infos sont «marbrées» et en relief. Lorsque vous appuyez sur un bouton, il s'enfonce et si celui-ci possède un menu de paramétrage accessible par le bouton droit de la souris, une petite marque en haut à gauche de l'icône vous l'indique. Sachez également que toutes les fonctions sont accessibles par des raccourcis clavier.

Coté paramétrage il y a beaucoup de monde et au milieu de tout cela on trouve des options comme CYBERDIAL qui fait apparaître les boîtes de dialogue effectuant une rotation tout en arrivant du fond de l'écran. Vous pouvez également choisir le mode de compression (DELTA ou RUN) selon vos utilisations ainsi que la forme des poignées lors des rotations ou autres mouvements de blocs.

LA DOC

Il faut en parler aussi car si elle n'est pas d'une présentation époustouflante (pas d'image, que du texte), elle n'en reste pas moins très explicite et surtout donne des conseils d'utilisations concrets comme dans quel cas choisir le mode RGB plutôt qu'HSV ou encore CMYK (et vice et versa).

ZOOM ET DSP

Le ZOOM parlons en ! Vous appuyez sur la touche + et l'image s'agrandit automatiquement. Du temps réel grâce à l'utilisation systématique du DSP lorsque ce dernier accélère les opérations. Il faut croire d'ailleurs qu'il accélère quasiment toutes les fonctions, vu le nombre d'entre elles qui sont littéralement «boostées». Mais revenons au ZOOM qui possède une autre particularité : celle de pouvoir utiliser tous les outils en corrélation avec lui.

Un exemple : vous souhaitez tracer une ligne dépassant le cadre visible du dessin agrandi. Avec APEX, vous pouvez tracez votre ligne tout en déplaçant la fenêtre d'agrandissement.

DESSIN

Les outils classiques sont tous là mais avec des paramétrages vous permettant d'aller plus loin. Par exemple, vous avez un dessin avec quatre carrés de couleurs. Cliquez sur BOITE et choisissez les options CARREE et INTERPOLATION. Lorsque vous tracez votre boîte sur votre dessin, chaque angle de cette boîte prend la couleur sur laquelle il passe et l'intérieur de la boîte un dégradé parfait entre ces quatre couleurs. Tout cela s'exécute en temps réel bien sur. Ce genre de fonction montre à quel point APEX MEDIA est d'une puissance effroyable.

BLOCS

Encore, toutes les fonctions classiques mais avec là aussi l'ajout du temps réel. Prenez un bloc, effectuez une rotation de celui-ci, quelle que soit sa complexité, il tournera en temps réel. Vous pouvez également l'orienter de la même manière en perspective ou le découper automatiquement de la couleur de fond.

Une autre particularité est de pouvoir coller un bloc sous votre image de fond et non obligatoire-

ment sur celle-ci. Si votre image est complètement bouchée, vous ne verrez rien, mais si vous avez des «vides» votre bloc apparaîtra dans ceux-ci.

PALETTE

Outre le fait qu'elle soit accessible en permanence en bas de l'écran, la palette possède également son propre module. On remarquera dans celui-ci la possibilité de choisir entre un mode «pastel» et un mode «vif» ainsi que des couper-coller pour recopier un ensemble de couleur d'un endroit à l'autre de la palette. Un autre point qui mérite le détour est le choix de tri des couleurs selon l'intensité, la teinte comme dans D2M mais aussi la dominante rouge, vert ou bleu.

Pour finir, la dernière innovation en matière de couleur est la possibilité de passer un bloc de couleurs en niveau de gris sans affecter le reste de la palette.

NUMERISATION

Bien que je n'ai pu en tester l'efficacité pour cause de non-possession de caméra vidéo, voici les possibilités annoncées :

Fonctionnement avec SCREEN EYE de MATRIX ou EXPOSE de TITAN DESIGN (éditeur d'APEX).

Possibilités de cache pour un moniteur 16/9ème, d'affichage de l'image vidéo issue de la caméra en permanence tout en travaillant son dessin (système PIP), temps d'exposition jouant sur la définition dans le cas de capture de type photo, désentrelacement activable...

J'ai tout de même pu apercevoir la qualité du rendu vidéo lors des démonstrations du ProTOS ou de l'ATARI POWER SHOW et il faut dire qu'elle semblait en tous points impeccable.

OUTILS NON LINEAIRE

Les outils non linéaires ne fonctionnent qu'en TRUE COLOR et agissent seulement sur une partie des pixels que vous aurez déterminéÒ auparavant. Vous devez donc définir une couleur de référence, les pourcentages de variation celles-ci en H.S.B. pour ne travailler que sur cette frange de couleur. Imaginons que vous ayez une photo d'une veste rouge sur un sable gris. Vous sélectionnerez le gris de votre sable, lui donnerez un taux de variation selon ses multiples teintes et lorsque vous dessinerez sur votre photo, vous n'affecterez que le sable.

Dans ces outils on trouve un crayon, un aérosol «réaliste» et une fonction de remplissage.

FILTRES, FILM ET IMAGES

Sous cette appellation se cachent quatre filtres : DEJAG (antialiasing), flou de mouvement (MOTION BLUR au cinéma), suppression de bruit et suppression MVT.

Ces fonctions peuvent s'appliquer à la totalité d'un film, à un groupe d'image ou à une image seulement. Vous pouvez même définir une zone de l'image à affecter. On regrettera juste que celle-ci soit de forme rectangulaire et ne possède pas d'options LASSO comme pour la découpe de bloc.

Le flou de mouvement est expliqué dans l'encadré pas loin. La suppression de bruit élimine les petits parasites qui peuvent encombrer une séquence vidéo et par la même vous fera gagner de la place mémoire. La suppression MVT s'attaque elle à tous les mouvements peu perceptibles et donc vous fait également gagner de la place mémoire.

LE MOTION BLUR

Si l'antialiasing vous est familier (suppression de l'effet escalier pour les novices), le flou de mouvement est moins courant. En effet il provient de la constatation que lorsqu'on filme un objet en mouvement en cinéma classique, si ce mouvement est plus rapide que le temps d'exposition, il en résultera un «fantôme» de l'objet en question derrière ce dernier. Les techniciens d'effets spéciaux (chez LUCAS FILM il me semble) se sont aperçu que lorsqu'on faisait de l'animation image par image, cette rémanence n'apparaissait pas sur la pellicule et pour cause l'objet étant arrêté durant la prise de vue. Ils ont donc imaginé un système qui bouge la caméra en sens inverse du mouvement désiré lors de cette prise de vue. Du coup le fantôme est là accréditant l'impression de vitesse et de véracité du mouvement.

On retrouve ici une simulation de cet effet avec un calcul de fantôme d'une image B représentant la différence entre l'image A et l'image B et surexposée à cette dernière.

MODE TEXTE

Surprise APEX lit les polices vectorielles issues de CALAMUS. Pas d'éditeur de texte juste trois fonctions permettant de déterminer la taille des fontes, l'espacement entre les caractères et la douceur des courbes. Pas grand-chose en fait et une surprise tout de même de ne pouvoir charger des fontes SPEEDO.

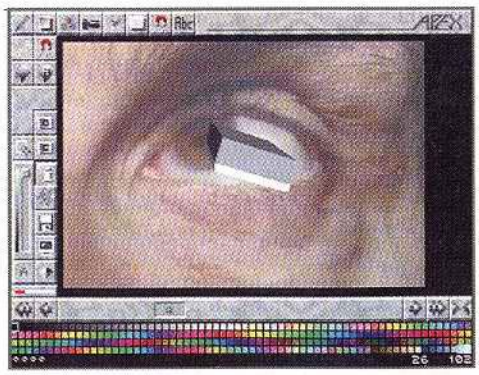
MORPHING ET DISTORTION

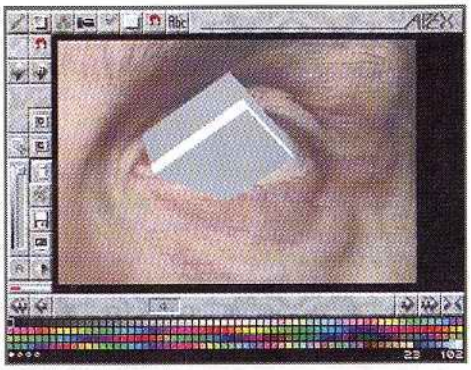
Certainement le module qui fera le plus parler d'APEX tant le morphing est à la mode. Ici le DSP se chargeant des calculs, ceux-ci sont exécutés en un temps record. On est très loin de ce qu'on peut voir sur d'autres machines et la simplicité de mise en place des vecteurs de déformation est exemplaire. Allez je vous dis un chiffre :

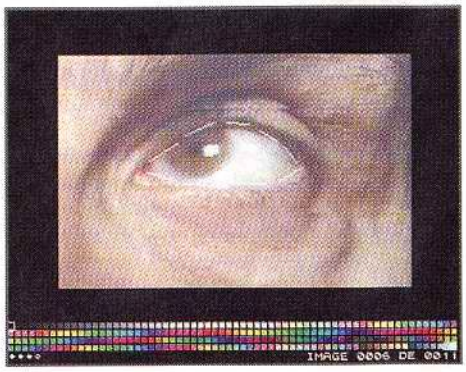
Une séquence TRUE COLOR en 320*200 avec un beau dégradé déformé par un vecteur plein écran a mis 2 minutes pour être «morphée» en 10 images.

LES CHARGEMENTS ET SAUVEGARDES

Le moins qu'on puisse dire, c'est que la boîte de dialogue des options disque est particulièrement bien remplie elle aussi. Hormis les seize formats d'images, films ou fonte, on trouve aussi des options d'optimisation, de forçage ou d'adaptation de palette. On trouve également les indispensables indications de placement de films ou images (avant, après, milieu, sur, sous...) et la possibilité de tramer ou d'adapter la taille à la résolution en cours. Rien que du beau monde, comme vous pouvez le voir.







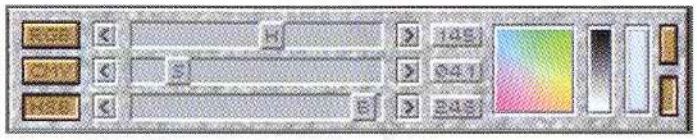
1995 : LES BONNES RESOLUTIONS

En fait vous pouvez utiliser APEX dans différentes résolutions «à la carte» allant du 320x200 au 640x400, du TRUE COLOR au gris dégradé et d'une palette de 512 à 16.7 millions de couleurs. Sachez tout de même que plus vous agrandirez votre résolution, plus la mémoire sera remplie et plus lente sera la lecture des films.

LES FILMS AU FAIT

Ils tournent très vite. Si vous avez des mouvements très rapide plein écran, vous aurez du mal à faire 50 images par secondes, mais si vous avez au contraire une animation progressive qui ne prend pas la totalité de votre image, l'animation sera très fluide et vous ne verrez pas apparaître les indications de REDRAW.

Pour ce qui est des outils, vous avez les classiques (marche avant, marche arrière, insertion...), la possibilité de bouger manuellement votre séquence et surtout de varier à la souris le défilement et sa vitesse comme sur les bancs de montage vidéo. Avec 2 images c'est totalement inutile mais avec 1000 (APEX en autorise jusqu'à 4 000 à condition d'avoir assez de mémoire bien sur) c'est carrément obligatoire.



ALORS DOCTEUR ?

Vous avez un FALCON, vous faites du graphisme : foncez !

Vous avez n'importe quelle autre machine et vous êtes infographiste : foncez achetez un FALCON et APEX MEDIA aussi !

APEX MEDIA est totalement génial même s'il manque encore quelques fonctions qui devraient arriver par la suite. Il suffit de voir la tête des possesseurs de «gros PC multimédia» lorsqu'ils voient APEX fonctionner pour se convaincre qu'à 1 290,00 F plus 6 000,00 F de FALCON, APEX MEDIA n'est plus compétitif, il est au-dessus de la compétition !

APEX MEDIA
prix : 1290,00 F
édité par COMPOSCAN FRANCE / 12, rue Maurice ARNOUX / 92120 MONTROUGE / tel. (1) 47 35 89 66 / fax (1) 47 35 69 76
Les plus : la rapidité fulgurante / l'interface, les possibilités, le prix ... enfin bref tout !
Les moins : allez on en trouve quand même : pas de fontes SPEEDO et un module texte un peu léger.

MAGIC PICTURE

En ce moment les images dites «stéréos» sont à la mode. Vous savez ces dessins soit répétitifs, soit complètements brouillés qu'il faut regarder fixement pendant cinq minutes en voir un autre apparaître en relief. Les programmes de ce type fleurissent également chez nous et même en module dans CALAMUS SL, c'est tout dire.

MAGIC PICTURE fait partie de ceux-ci, mais à leur grande différence MAGIC PICTURE ne fait pas que cela. Il vous permet également d'utiliser les mêmes principes pour créer des images expérimentales beaucoup plus intéressantes sur le plan graphique que ces images simili 3D qui n'ont, à mon sens, qu'un intérêt technique (et financier surtout car, comme toute mode, cela rapporte un maximum).

EXPÉRIMENTONS !

Dans le cahier MUSIQUE, je vous parle d'HYPNOSIS qui est un puissant logiciel de composition aléatoire. Et bien MAGIC PICTURE c'est un peu cela. «Un peu» car nous sommes loin de la puissance du logiciel de KO STUDIO, mais le principe reste le même. Vous prenez une image et la déformez par une autre pour en créer une troisième d'un genre tout à fait nouveau. Le procédé est connu en musique et ce dès le début du synthétiseur où l'on envoyait un oscillateur moduler la fréquence d'un autre oscillateur pour créer des sons complexes et très riches en harmoniques, l'exemple récent le plus connu étant le DX7 de YAMAHA.

Ici vous avez une image dite «sol» et une image de «fond». Le principe de MAGIC PICTURE veut que les couleurs du «sol» indiquent les strates de volume comme dans une carte de l'IGN par exemple, votre image «fond» étant celle qui sera modifiée par ces indications de volume. Cette même image de fond sera répétée telle un frise. Ne me demandez pas pourquoi, je ne saurais vous répondre, si ce n'est que toutes les images stéréo utilisent ce principe. Attention tout de même, cela n'a rien à voir avec les «BUMP MAP» ou «HEIGTH FIELDS» de vos raytraçeurs, ici le résultat est graphique avant tout.

L'intérêt de MAGIC PICTURE c'est que vous pouvez déterminer la taille des motifs de votre frise. Prenez alors une mesure 320 pixels de large pour une image finale qui en fera 640, vous obtiendrez une frise avec... deux répétitions bien sur. Du coup votre image est absolument sans effet de relief mais très intéressante sur le plan graphique puisque conjonction de deux dessin.

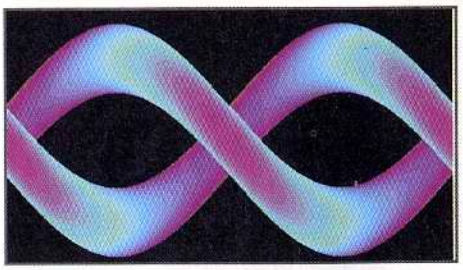
MAGIC PICTURE vous permet évidement d'autres paramétrages comme le sens de la répétition avec déformation progressive, le choix de la couleur qui apparaîtra sur la deuxième image, l'im-

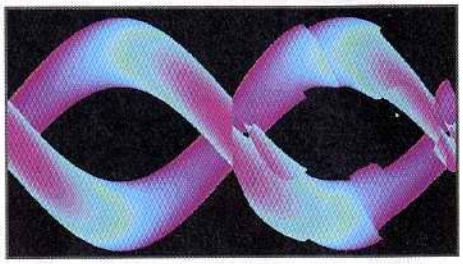
pression de votre image finale, le brouillage automatique pour effet relief de votre image de fond... ainsi qu'un module de dessin assez simple et comprenant quelques effets pré-calculés assez intéressants comme DOPPELHELIX ou ANIMATION. On est loin d'un véritable logiciel de dessin, mais cela peut dépanner sans sortir du programme.

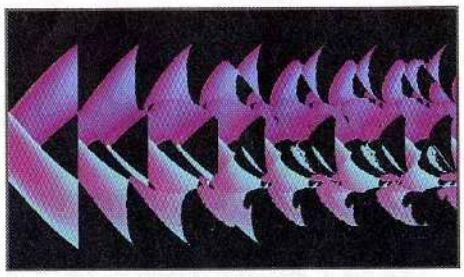
MAGIC PICTURE EST IL MAGIQUE ?

Sur le point de vue de la stéréo, rien à dire ! Ca marche très bien, du moins pour ceux qui arrivent à y voir le volume et, contrairement à la majorité des programmes de ce type toutes plates formes confondues, vous pouvez utiliser des images 256 couleurs en «sol» ce qui permet un meilleur lissage des «strates» volumique qu'en 16 teintes. Le résultat lui se calcule en 2,4,8,16,256 ou TRUE COLOR et les résolutions peuvent aller jusqu'au 9999*9999 à condition d'avoir assez de mémoire pour les calculer (MAGIC PICTURE fonctionne avec OUSIDE).

Si on ne cherche pas des résultats dans cette direction, mais plutôt dans du coté graphique, MAGIC PICTURE est une source de création très intéressante qui, comme tout logiciel de création aléatoire, demande un peu temps pour être maîtrisé. Les résultats sont surprenants et peuvent être utiles au graphiste comme au maquettiste en mal de textures. Et puis pour 40 DM (140,00 F), ils auraient tort de s'en priver...

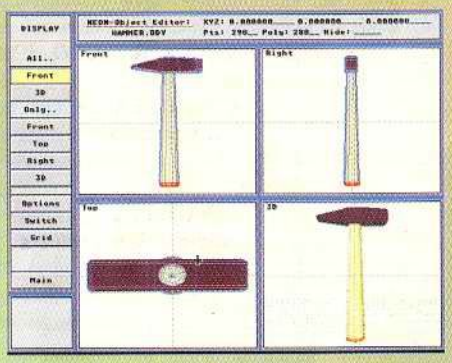






MAGIC PICTURE 40 DM (140,00 F)
MAXON COMPUTER / Industriestr.26 / 65760 ESCHBORN / ALLEMAGNE / fax +41 61 96 418 85

les plus : non limité à la stéréo / 256 couleurs prises en compte pour les strates / calcul jusqu'au 9999*9999 en TRUE COLOR
les moins : problèmes de palettes dans le chargement de certaines images IMG



NEON : PREMIÈRES IMAGES

APEX Média n'est pas le seul logiciel graphique sur Falcon qui risque de faire des envieux sur d'autres machines. NEON est dans le même cas. Ce logiciel de raytracing très complet est en effet bien parti pour faire un malheur, vu sa puissance, sa souplesse d'utilisation et sa vitesse.

NEON est constitué de deux parties: un éditeur d'objet, destiné à tracer les objets de base et un éditeur de scéne.

Dans l'éditeur d'objet, les formes pré-définies classiques (sphères, tores, cubes,...) ...)peuvent être aisément créés, mais il est tout aussi facile de créer ses propres formes, en positionnant des points en 3 dimension (dans une interface qui ressemble fort à 3D studio), ,et en demandant la création de polygones passant par ses points. On peut également créer des objets par un éditeur de spin ou par un "extrudeur", permettant de travailler en courbe de Bézier. Des déformations et des rotations peuvent ensuite être appliquées aux objets créés.

Ceux-ci peuvent également être regroupés pour réaliser des objets plus complexes, puis 'habillés' grâce à l'éditeur de texture. Les objets individuels (ou les ensembles d'objets) doivent alors être sauvés pour être ensuite réutilisés dans l'éditeur de scène.

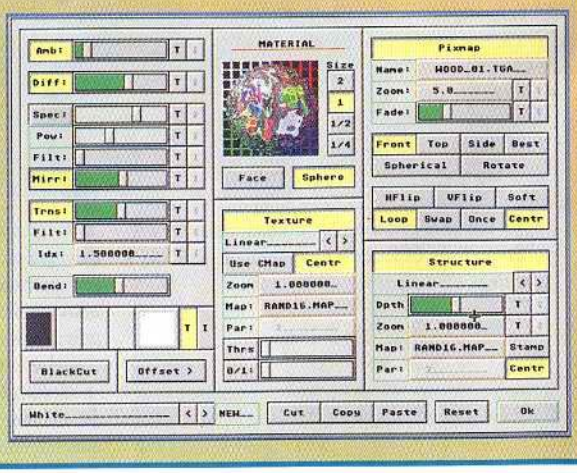
Cet éditeur de scène permet de récupérer les objets préalablement créés (par l'éditeur d'objet), de les assembler, de définir la position des lumières, de définir la trajectoire des divers objets (le long de splines) pour les animations, et la vitesse des dites animations, grâce à des splines temporelles!!! Il est bien sur également possible d'appliquer une rotation ou une déformation à un objet ou à un groupe d'objet, de définir la position et le mouvement de la camèra, le tout de manière graphique et conviviale.

Une fois une scène préparée, on peut obtenir une pré-visualisation rapide, en phong, ou de calculer les images finales en raytracing, à une vitesse assez impressionnante.

L'ensemble des deux logiciels est très pratique. Des raccourcis clavier bien pensés (style CTRL+ +BOUTON GAUCHE= =ZOOM AVANT, CTRL + BOUTON DROIT = ZOOM ARRIERE, ALTERNATE + BOUTON DROIT = SELECTION, etc) rendent l'utilisation très agréable. Il est ainsi possible de réaliser de manière très pratique et rapide de superbes images. Le seul défaut dans la bêta version en notre possession est un redessin un peu trop fréquent des scènes et des objets (certains redessins sont effectués alors qu''il n'y a pas eu de modification et qu'ils n'ont donc pas lieu d'être).

Ce logiciel devrait être disponible dans deux versions : avec ou sans utilisation du DSP. Le prix sera vraissemblablement de 1500,00 F et sa sortie est prévue pour début Mars, vraissemblablement chez COMPOSCAN pour la France.

Marc ABRAMSON



INITIATION A P.O.V. (12)

DESSINE MOI UN CRAYON

Un objet trés simple peut amener au merveilleux lorsque sa banalité tranche avec le fantastique du contexte dans lequel il est représenté.

Quoi de plus banal qu'un crayon ? Mais une boîte complète de crayons de couleurs, moi, depuis ma plus tendre enfance, cela m'a toujours émerveillé.. alors lorsque une collection de crayons de couleurs se met à danser au dessus de la mer, je suis littéralement béat !

RÉALISATION D'UN CRAYON

Cet objet simple ne l'est finalement pas tant que ça, surtout lorsqu'il s'agit de le réaliser dans le langage de POV, notre Ray Traceur favori. Un crayon, je ne vous apprendrai rien, est composé d'une mine au centre, d'un corps en bois, le plus souvent hexagonal, lui-même recouvert d'un vernis protecteur.

Le crayon type que j'ai réalisé fait 12 cm de long et est centré au moment de sa création sur l'axe des x ; le bout pointu du crayon est en x=-6, le bout opposé en x=6.

Commençont par la défintion du volume hexagonal qui nous servira par la suite :

```
// Solide Hexagonal, axe en x
#declare  Hexagon = intersection {
   plane { y, 1  }
   plane { y, 1 rotate x*60 }
   plane { y, 1 rotate x*120 }
   plane { y, 1 rotate x*180 }
   plane { y, 1 rotate x*240 }
   plane { y, 1 rotate x*300 }
   clipped_by { box { <-1.01,-1.3,-1.3>,
                      <1.01,1.3,1.3> } } }
```

Cette définition est dérivée de celle que l'on trouve dans le fichier «shapes.inc» fourni avec POV. L'hexagone est formé par l'intersection (CSG) des parties pleines de six plans tournant autour de l'axe des x (rappel : un plan POV a une partie pleine, contrairement au plan mathématique, ce qui permet de l'utiliser en CSG). La dernière ligne qui permet de couper l'hexagone en x=-1 et x=1. Tel qu'il est, cet hexagone a l'avantage de pouvoir reposer à plat sur un sol sans avoir à lui faire subir de rotation supplémentaire.

Passons à deux autres définitions nécessaires : celles des cônes utilisés pour créer la pointe du crayon. La première est donnée dans «shapes.inc», c'est la définition mathématique du cône infini centré sur l'axe des x.

```
// Cone infini centré sur l'axe des x
#declare QCone_X =
 quadric
 {<-1, 1, 1>,
  < 0, 0, 0>,
  < 0, 0, 0>, 0
 }

// Cone fini centré sur l'axe des x
#declare CONE_X = cone {x*0,0, x,1}
```

On peut étudier la définition de la mine du crayon obtenue par intersection entre un cône et un cylindre :

```
#declare Mine_Crayon = intersection {
     object {
            CONE_X
            scale <2,0.35,0.35>
            translate x*-6.35
     }
     cylinder { x*-6.2, x*6, 0.1 }
}
```

De même le corps du crayon est obtenu par intersection entre un hexagone et un cone infini ; on remarque qu'il est légèrement plus court que la mine de façon à laisser apparaître celle-ci.

```
#declare Corps_Crayon = object {
     intersection {
            object {
                   Hexagon
                   scale <6,0.35,0.35>
            }
            object {
                   QCone_X
                   scale <2,0.35,0.35>
                   translate x*-6.3
            }
     }
}
```

Le vernis du crayon est quasiment identique : il est juste un peu plus large, de façon à recouvrir le bois, et un peu plus court côté mine.

```
#declare Vernis_Crayon = intersection {
     object {
            Hexagon
            scale <5.99,0.36,0.36>
     }
     object {
            QCone_X
            scale <2,0.36,0.36>
            translate x*-6.2
     }
}
```

Aprés avoir défini la texture du bois du crayon («Bois_Crayon»), et sa couleur («Coul_Crayon») on peut assembler le tout :

```
union {
//   Le corps en bois
     object {      Corps_Crayon
            pigment { Bois_Crayon }
            finish { ambient Gen_Ambient }
     }
//   La couche de peinture
     object {
            Vernis_Crayon
            pigment {
                   gradient x
                   color_map{
                          [0 0.87 color
Coul_Crayon color Coul_Crayon ]
     [0.87 0.9 color White color White ]
            [0.9  1 color Gold color Gold ]
     }
                   scale <12.6, 1, 1>
                   translate x*-6.5
            }
            finish {
                   reflection 0.2
                   ambient Gen_Ambient
            }
     }
//   La mine
     object { Mine_Crayon
     }
     pigment { color Coul_Crayon }
     finish { ambient Gen_Ambient }
     bounded_by { box { <-6.5,-0.36,-0.36>,
<6.1,0.36,0.36> } }   translate y*0.35
}
```

Je suis obligé de terminer ! vous trouverez le listing complet de l'image de ce mois-ci sur la disquette ; les plus curieux y verront l'utilisation judicieuse de plusieurs fichiers .INC pour la génération des 35 crayons et l'emploi de «Blobs» pour créer le jaillissement de l'eau.

A bientôt.

Philippe LAFARGUE

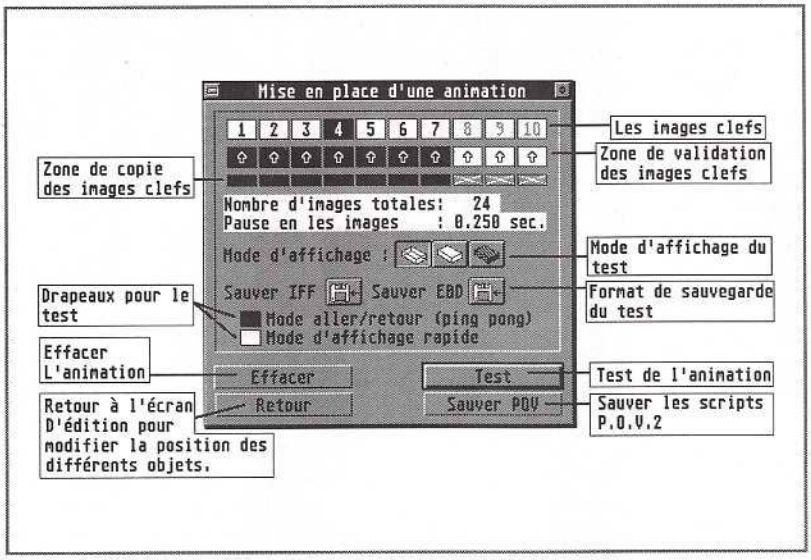
EB-ED P.O.V. (2)

ANIMATION, DESSINS ANIMES ET BELLES DEMOS...

Un modeleur, c'est bien. Avoir de belles images partout, c'est bien.Mais, tout les fanas de PC (Si, si, il y en a encore... quoique ?) se moquent de vous en déclarant fièrement : «Ouais, pas mal. Mais t'as pas vu ? Sur mon PC, non seulement, elles sont belles mes images, mais en plus elles bougent.»

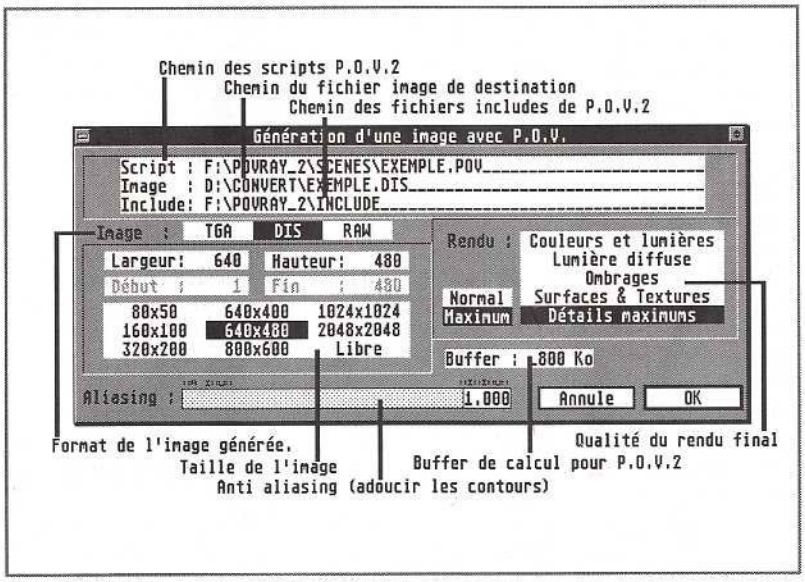
Bien..., alors..., et si nous faisions bouger tout cela. Allez donc voir dans le menu «DIVERS» au sous menu «ANIMATION». Voyez donc la zoooliiiie fenêtre que je vous ai concocté rien que pour vous.

En haut, vous trouvez dix boutons numérotés de 1 à 10. Nous les nommerons «Points de passage». En dessous, dix flèches qui permettent de valider ou non ses susnommés «Points de passage». Encore en dessous, dix petites boites dont l'utilité vous deviendras vite indispensable. Mais nous verrons cela plus tard. Pour le reste voyez l'image qui doit figurer pas très loin de ces lignes. Juste un mot sur les formats de sauvegarde.



Le format IFF vous est certainement connu.. Le fichier généré après le test se présente sous la forme d'un ensemble d'images toutes posée sur la même ligne. Pour ceux qui ont «BEFORE DAWN», il suffit de convertir cette image au format XIMG ou IMG (avec GEMVIEW par exemple) et vous aurez ainsi une petite animation de plus pour cet économiseur d'écran.

Le format EBD, lui, est un peu spécial. Pour le moment il ne vous servira à rien. Le logiciel utilisant ses fichier n'étant pas encore fini à l'heure qu'il est.Sachez seulement que c'est un programme qui permet, à partir des images d'une animation de créer une animation complète dans un fichier unique utilisant les différences entre images pour la sauvegarde.



Bien, vous aimeriez, par exemple, réaliser une animation avec le bel exemple précédent de la boule percée en marbre rouge. Pour cela, cliquez par exemple sur la flèche se trouvant sous le «Point de passage» numéro 4. Par cet acte, vous venez de définir quatre «Points de passage» pour votre animation.

Le premier se trouve être la scène telle qu'elle est déjà définie en mémoire. Une sphère en marbre rouge traversée par un tube, trois sources de lumière et une caméra (en 100,100,-300) qui regarde la scène (en 0,0,0).

Maintenant, cliquez le bouton numéroté 2, puis sur le bouton «Retour» pour revenir au modeleur. La, après avoir cliqué sur l'icône «Caméra», changer sa position pour la suivante : X=-100, Y=100, Z=-300. Le point visé lui ne change pas. Retournez dans la fenêtre d'animation (menu «DIVERS» sous menu «ANIMATION») puis copiez le «Point de passage» numéro 2 sur le «Point de passage» numéro 3. Pour ce faire, faites glisser la petite boite se trouvant sous la flèche du numéro 2 sur celle se trouvant sous la flèche du numéro 3. Ouf ! Heureusement qu'il est bien plus rapide de le faire que de l'écrire.

C'est fait, bien ! . Cliquez maintenant sur le bouton numéroté «3» puis retournez au modeleur. Là, positionnez la caméra en : X=-300, Y=100 et Z=0. Revenez à la fenêtre animation, recommencez l'opération précédente,mais cette fois avec les «Points de passage» numéro 3 et 4. Cliquez sur le bouton numéroté «4» et retournez au modeleur. Placez la caméra en : X=-100, Y=100 et Z=300.

Enfin, revenez à la fenêtre d'animation. Modifiez le nombre d'images si vous le désirez, ainsi que le temps de pause entre chacune (seulement pour le test). Choisissez le mode d'affichage, le mode allez retour ou allez simple («Ping-Pong» pour les intimes) et le mode rapide ou non. Ah! j'oubliais, si vous désirez sauvegarder la série d'images du test, validez le format désiré. (En l'occurrence, «IFF» pour vous) le format EBD, se seras pour plus tard).

Voila, vous voulez voir ce que cela donne. Très simple, cliquez sur «Test» et attendez. Vous êtes satisfait, votre caméra a bien tourné autour de votre sphère en marbre, alors sauvez les scripts P.O.V. grâce au bouton «SAUVER POV» qui est justement là pour ça. Voila. Il ne vous reste plus qu'a sortir de EB_EDPOV. Là, oh surprise ! Vous trouvez tous plein de fichiers qui n'étaient pas là avant. Dans l'ordre, voyons lesquels :

Dans le dossiers des INCLUDEs
- EXPA0.INC,
- EXPA1.INC,
- EXPA2.INC

et EB_EDPOV.INC

Dans le dossier des scripts P.O.V.
- EXEM0000.POV,
- EXEM0001.POV

et EXEM0002.POV

A coté de POV????.TTP
- ANIMATIO.XXX

et EB_EDPOV.DEF

Les fichier EXPA?.INC contiennent les pas de déplacement des différents éléments mobiles de l'animation. Les fichiers EXEM????.POV sont les scripts permettant de passer d'un «Point de passage» au suivant grâce à l'option +k de P.O.V.2, ANIMATIO.XXX (l'extension ne seras pas «XXX» mais celle que vous aurez définis dans les paramétrages) et ED_EDPOV.DEF que vous devrez renommer POVRAY.DEF pour que tout ce passe bien. Je n'ai pas sauvegardé automatiquement POVRAY.DEF pour éviter les accidents (un écrasement de fichier malencontreux est si vite arrivé). Bien, après avoir lancé votre SHELL préféré, tapez ANIMATIO.XXX et laissez faire P.O.V.2.

EN VRAC ET DANS LE DESORDRE

Les images générées pour les Height_Field (Option «MONTAGNE») sont au format TARGA 24 bits type 2 (non compressé).

Il n'est pas encore possible d'importer des fichiers EBS contenant des C.S.G..

Le «mapping» (Pardon monsieur TOUBON) d'image sur un plan est translaté, tourné et dimensionné automatiquement. Sur les cylindres et les

tores, cela n'est pas encore réalisé.

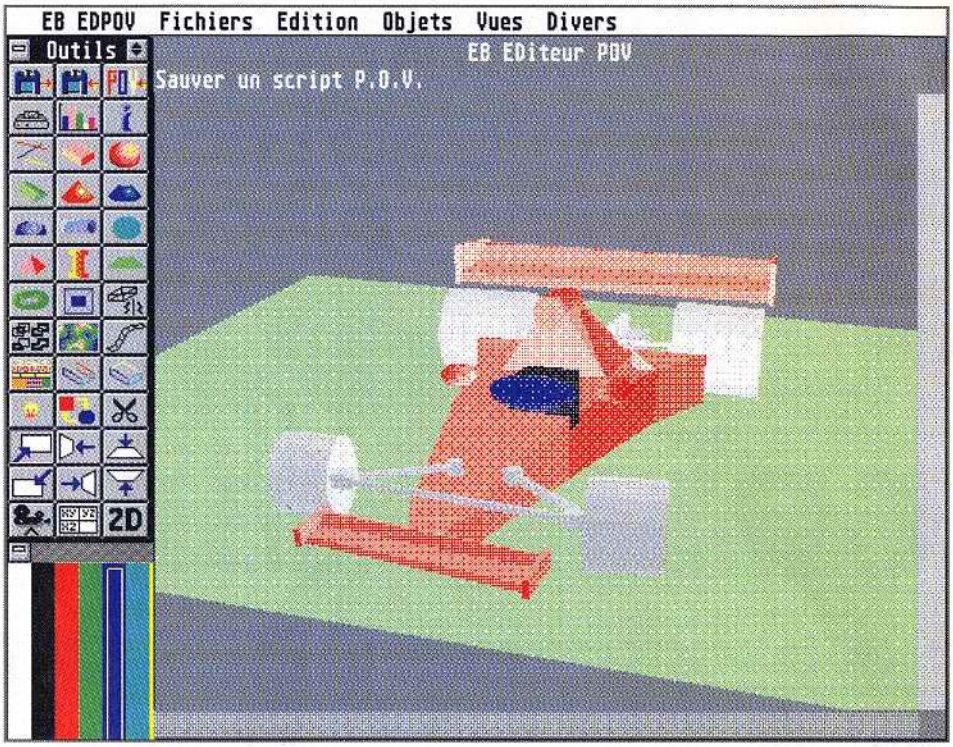
Les objets importés peuvent être transformés sous P.O.V. selon deux méthodes (à choisir dans les paramétrages), à savoir : objets constitués de triangles simples ou de «smooth triangles» (ces derniers donnant un meilleur résultat, mais demandant plus de calculs à P.O.V, donc plus de temps).

Les objets tournés peuvent être sauver dans les scripts P.O.V. selon deux méthodes, toujours à choisir dans les paramétrages, soit sous formes d'UNION de triangles, soit sous forme d'UNION de tronc de cônes (plus rapide et moins gourmand en mémoire). Mais dans ce dernier cas, seul les objets convexes sont correctement générés.

EN CONCLUSION !

Comme vous pourrez le constater, EB_EDPOV même s'il n'est pas encore totalement terminé, mais, permet déjà de créer des scripts P.O.V. d'une bonne qualité. Néanmoins des progrès mineurs peuvent y être apportés, j'ai déjà quelques idées (primitive secondaire totalement modifiable à la souris point par point (quoique...avec l'arrivée du fabuleux CYBER TEXTURE sur FALCON ce ne soit pas totalement indispensable), affichage des opérations booléennes représentant les opérations C.S.G., visualisation des textures etc...etc...), bien sur, j'attends les vôtres avec impatience., ainsi que vos remarques (désobligeantes ou non) et suggestions pertinentes et variées.

Non ! vous ne trouverez pas de documentation sur la disquette. Simplement parce qu'elle ne vous seras accessible qu'en retour de votre contribution à ce (encore pardon monsieur TOUBON) shareware.



En attendant une prochaine fois, je vous souhaite plein de belles images de toutes les couleurs.

Philippe LAFARGUE

ATARI **APAK** ATARI

CENTRE DE SERVICE ET DE CONSEIL (fabricant)

LE SPECIALISTE DU MATERIEL ATARI

JAGUAR 1900 F

ALIEN VS PREDATOR	550	WOLFENSTEIN 3D	490
RAIDEN	390	KASUMI NINJA	550
CRESCENT GALAXY	450	CLUB DIVE	490
TEMPEST 2000	490	DOOM	590
DINO DUDES	450	CHECKERED FLAG	550

Pour d'autres titres,nous consulter. Les prix sont en baisse permanente.

LYNX II seule 490 F. LYNX II BATMAN 690 F.

Nombreux jeux pour LYNX, 7800 et VCS 2600 disponibles sur stock

Moniteur monochrome 14"	995
Moniteur monochrome 14" (image centrée + son,socle orientable)	1390
Lecteur CD – ROM selon l'application	
Carte extension STF 1/2/4 Mo.	390
Extension mémoire pour TT (TT Ram)	
Lecteur interne et externe (ST)	
Alimentation ST et FALCON	

SCANNER à MAIN (Documentation en français)	
– 64 niveaux de gris réel	950
– 256 niveaux de gris réel	1550
SCANNER à plat A4 64 niv. de gris	3390
DISQUE DUR pour FALCON030	
– SCSI de 270 Mo à 1.33 Go (int. ou ext.)	
– IDE de 170 Mo à 540 Mo (int.ou ext.)	
Disque dur pour STF/STE de 170 à 540 Mo.	

REPARATION DE TOUT LE MATERIEL ATARI

STOCK très important de pièces détachées, accessoires, consommables

VENTE de MATERIEL neuf et d'OCCASION

BON DE COMMANDE DE NOTRE CATALOGUE

Découpez ou recopiez ou photocopiez ce BON et joignez 20 F en timbre ou chèque (remboursé à la première commande de matériel non freeware)

VENTE PAR CORRESPONDANCE : ENVOI SOUS 48 HEURES

* *dans la limite de la disponibilité de nos stocks*
* *règlement joint à la commande*
* *pour un crédit gratuit,nous contacter par téléphone.*

APAK 17,avenue de PARIS 94800 VILLEJUIF Métro LEO LAGRANGE ligne 7

Tél. 46.78.28.14 Fax. 46.78.26.63

ouverture: Mardi au Samedi (10h – 13h et 14h – 19h)

FALCON030 *En démonstration permanente*

FALCON030 OPEN 4 Mo. 4990

FALCON030 configuré selon vos besoins pas de dépenses inutiles

PRIX très compétitifs

TOUR POUR FALCON030 *(notre fabrication)*

-TOUR moyenne, alim. 200W. clavier MEGASTE	2150
-TOUR moyenne, alim. 200W. clavier PC	1990

Toutes options disques durs (SCSI et IDE en int. et ext.), lecteur CD et SYQUEST, émulateur PC, carte accélératrice, etc...)

OPTIONS FALCON030

– Prise RCA MICRO / HP sur face arrière	300
– ADAPTATION STEINBERG (CUBASE AUDIO)	300
– TOS 4.04 (enfin disponible)	460
– COPROCESSEUR 68882 (20 Mhz)	450
– EXTENSION MEMOIRE à 14 Mo.(SIMM 32 bits)	4990
– FALCON SPEED (émulateur PC286)	1890
– CARTE ACCELERATRICE /GRAPHIQUE	1390
– MONITEUR COULEUR 14"	1690
– Réseau LAN (FALCON030,TT,MEGASTE)	nous consulter
– Lecteur CD quadruple vitesse MITSUMI	1990

PLATON,le succès du SALON ATARI SHOW

Le logiciel de conception de circuits imprimés.

Du débutant au professionnel. Pour seulement : **790 F.**

Documentation en français, formation assurée

Service d'impression, film, prototype, série et fourniture des matériels et produits pour la réalisation de circuit imprimé.

MUSICOM 2	590	SCRIPT 3.5	990	OVERLAY 2	990
TRACKOM	590	PAPYRUS	990	SCREEN BLASTER 2	490
CRAZY MUSIC MACH.	350	ATARI WORKS	990	NVDI 3.0	N.C.
CUBASE AUDIO 16	5900	SPEEDO GDOS 5	445	PAPILLON	599
NOTATOR LOGIC	3900	REDACTEUR 4	1990	DA's PICTURE	1190

DEVPACK 3.1 à 890 DEVPACK DSP à 890 HIGH SOFT BASIC à 890

TOUS LES FREEWARE POUR FALCON030

démos – utilitaires – images – graphismes – programmes – musiques – jeux

Faites votre choix en remplissant vos disquettes avec 1.2 Mo. de logiciels par disquette

Prix : 70 F. la disquette (prix dégressif par quantité)

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE FREEWARE

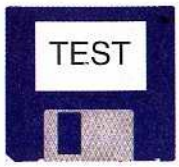
BUREAUTIQUE

dirigé par Jean Jacques ARDOINO

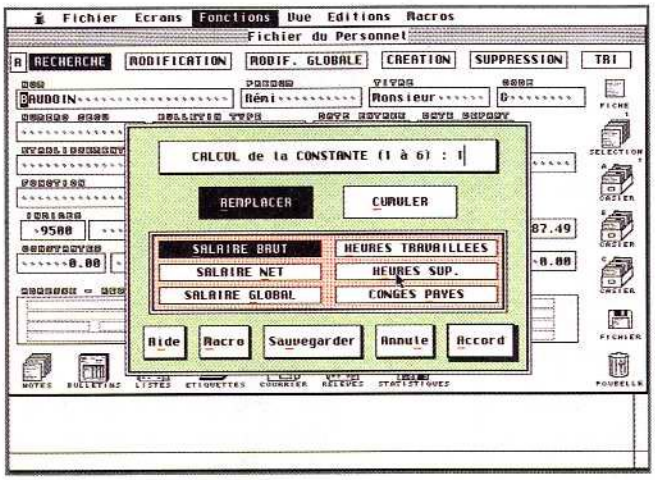
PROMETHEE

Le version complète de Prométhée ne nous est pas parvenue à temps pour effectuer un test dans ce numéro. Nous vous donnons donc rendez-vous pour le numéro 93, où vous saurez tout sur ce gestionnaire complet des activités médicales.
Faites-le lire à votre médecin de famille !

COMPTABILITE



Dès 1989, Logisoft distribuait un ensemble de logiciels de gestion et comptabilité adaptés à différents organismes (associations, petites entreprises, commerçants...). Le COMPTABLE s'est vite étoffé en version 2.xx pouvant utiliser une série de modules particulièrement adaptés à la création des états et à la gestion courante. Enfin la GESTION COMPTABLE, sorte de COMPTABLE ++, est apparue. L'auteur principal, Philippe Gerland, a également fortement collaboré à la création du Rédacteur. Cette comptabilité, qui a évolué depuis et s'est adaptée aux nouvelles machines et à leurs résolutions, est aujourd'hui distribuée par ETILDE.



UN ENSEMBLE MODULAIRE

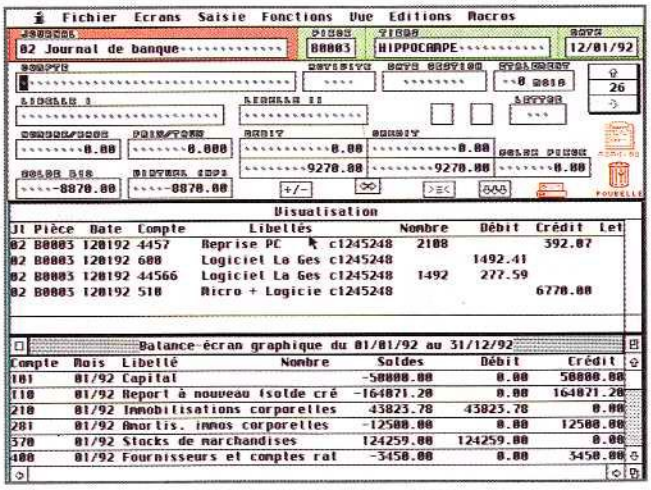
Le programme principal, LE COMPTABLE (actuellement en version 2.68), n'a pas pour objectif de gérer une comptabilité personnelle. La Comptabilité Domestique de Robert Millaud (également éditée par ETILDE) sera plus adaptée à cette tâche. Le COMPTABLE est conçu pour répondre aux besoins des associations, petites entreprises, artisans, commerçants, exploitants agricoles, travailleurs indépendants...

La GESTION COMPTABLE n'est pas un module, mais un programme de comptabilité reprenant toutes les possibilités du COMPTABLE en y ajoutant de nombreuses fonctions avancées. Ce successeur du COMPTABLE, plus puissant, est aussi adapté aux associations et petites entreprises mais également à des organisations plus importantes. On pourra donc, suivant ses besoins, acquérir un ensemble articulé autour du COMPTABLE ou de la GESTION COMPTABLE (passer du premier au second est possible, bien entendu).

Le GESTIONNAIRE est le premier module complémentaire de la gamme. Il s'agit d'un tableur qui peut importer et exporter les données du COMPTABLE et fonctionner à partir des autres modules de la gamme afin de paramétrer les états.

La GESTION COMMERCIALE, organisée en base de données, est l'outil qui permettra de gérer toute l'activité commerciale de l'entreprise ou de l'association : gestion des clients et des fournisseurs, gestion des stocks, facturation, lecture de codes barre, gestion complète des règlements, bordereaux ou étiquettes d'expédition, relances...

La GESTION DU PERSONNEL existe en deux versions : une version de base (B) pour les entreprises de moins de dix salariés et une version D pour les autres. Elle gère règlements et mouvements, édition de bordereaux de chèques ou virements, calcul automatique de constantes ou de variables (mensuelles ou individuelles), gestion multi-société, multi-établissement...



PRESENTATION RAPIDE

Nous reviendrons, dans les prochains numéros, sur les programmes qui constituent cette gamme de comptabilité et de gestion, mais nous pouvons déjà jeter un oeil sur le fonctionnement de cet ensemble.

Celui-ci sera donc constitué à partir de la GESTION COMPTABLE (ou du COMPTABLE II). Chaque fichier peut contenir 65535 écritures, le nombre de fichiers et de dossiers n'est limité que par la configuration utilisée. Un fichier peut contenir jusqu'à vingt-six exercices. De plus, la GESTION COMPTABLE peut consolider jusqu'à dix fichiers simultanément.

Le principe repose sur la séparation de la comptabilité et de la gestion mais, comme il serait peu commode de contraindre les utilisateurs à une double écriture, les données gérées par la GESTION COMMERCIALE (ventes, achats, finances, stocks début, fin et variations) et le GESTION DU PERSONNEL sont récupérées dans la GESTION COMPTABLE ou le COMPTABLE II.

Dans chacun des cas il est possible de créer, automatiquement ou sur option, les comptes inexistants. De plus, une option de pointage spécifique au transfert permet de distinguer ce qui a été transféré. Ce pointage permet jusqu'à 7 niveaux. Il sera ainsi possible, dans certains cas particuliers, d'effectuer les transferts dans sept dossiers comptables différents.

Le GESTIONNAIRE sera appelé directement depuis le logiciel de comptabilité ou depuis un des modules de gestion. Le tableur peut ouvrir sept feuilles de calcul simultanément, chaque feuille peut contient 65000 lignes et 15000 colonnes Il permet de créer et de paramétrer les états de comptabilité et de gestion. Il peut également importer des données depuis d'autres programmes. Comme cette importation peut se faire en mode «Compta», ces données pourront être utilisées ensuite dans un dossier comptable (après contrôle du logiciel lors

du transfert vers le dossier comptable). Bien entendu, le tableur, outre les fonctions diverses propres à ce type de logiciel (logiques, numériques), propose sept fonctions comptables spécialement adaptées à la communication avec les autres modules de la gamme.

LES OPTIONS

Cette gamme de compatibilité et de gestion apparaît assez complète et très fonctionnelle. Son caractère multi-fichiers et multi-exercices permet à l'utilisateur une grande transparence dans sa gestion. Pour chacun des programmes, l'interface est commune dans la mesure du possible et les auteurs ont visiblement eu le souci d'optimiser l'utilisation en fonction des besoins, mais aussi d'autoriser une adéquation entre les fonctions utilisées et l'évolution des besoins. Il est toujours agréable de constater que l'on n'est pas limité à la configuration de départ.

De la petite association gérant quelques activités de type «commercial» à la grosse entreprise, en passant par les associations et sociétés gérant des immobilisations et des emprunts, un grand nombre de situations diverses pourront être avantageusement gérées.

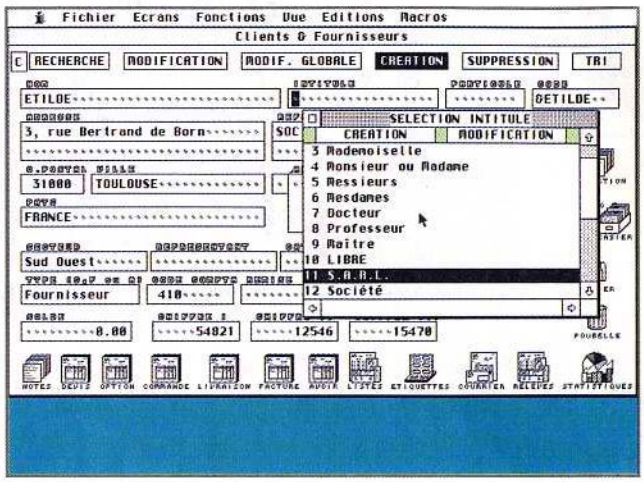
La grande souplesse de l'ensemble des programmes, leurs fonctions de recherche et de tri multicritères, le principe de sauvegarde permanente paramétrable, la gestion simultanée d'un plan comptable officiel et d'un plan comptable analytique, la consultation interactive avec la saisie, les statistiques multicritères en listes ou graphiques (2D et 3D) grâce aux fonctions de GRAPHIX, programme interfacé avec le GESTIONNAIRE, une fonction calculatrice intégrée à toutes les zones de saisie, la gestion des tiers, le publipostage, les éditions comptables entièrement paramétrables avec prévisualisation, les macro-commandes et les blocs-notes, tout cet ensemble de fonctions font de cette gamme de comptabilité et de gestion un outil complet, pratique, solidement organisé et très fiable.

Sans oublier, bien entendu, les fonctions d'impression (directe ou sur fichiers) disponibles à tout moment et l'aide permanente intégrée qui est accessible à partir des diverses fonctions des différents programmes. Cette aide est plus ou moins documentée suivant les fonctions, parfois pas du tout, mais elle présente la particularité d'être éditable par l'utilisateur. Ainsi il pourra aisément la compléter et la modifier suivant ses besoins.

Ces programmes fonctionnent sur toutes les machines Atari en monochrome, moyenne ST et, à l'exception du COMPTABLE II, en VGA 16 couleurs. Le COMPTABLE II, le GESTIONNAIRE et la GESTION DU PERSONNEL version B peuvent fonctionner sur un 520, les autres programmes nécessitent un 1040 minimum et c'est cette dernière configuration (ou plus) qui sera donc fortement conseillée. Il va sans dire que, même si l'utilisation sur disquette est très optimisée (même pour la sauvegarde permanente), l'utilisation d'un disque dur est recommandée.

Petit avertissement au passage : la comptabilité fait partie des tâches informatiques qui nécessitent une sauvegarde régulière. Les programmes offrent une sauvegarde automatique paramétrable qui assurent une bonne garantie en cas de coupure de courant. Mais la gestion d'un disque dur n'est pas exempte de problèmes. Même s'ils sont rares, ces problèmes peuvent occasionner de sérieux dommages sur tout ou partie des fichiers. Et si la perte d'un courrier ou d'un programme (dont on possède le double) peut ne pas être dramatique, la destruction de fichiers de comptabilité est une véritable catastrophe si on n'a pas pris garde de les dupliquer régulièrement sur un support soigneusement rangé. Suivant l'activité, la pratique professionnelle va d'une sauvegarde par semaine à une ou deux sauvegardes par jour. A vous d'évaluer vos risques et vos garanties.

Autre avertissement, qui concerne directement ces programmes : si leur documentation et leur aide en ligne sont détaillées, les explications concernent surtout le fonctionnement des logiciels et de leurs options. Ces programmes ne constituent pas une formation à la comptabilité et à la gestion. Ce qui signifie que, pour les utiliser, il faut être compétent en la matière ou au moins en formation. Cependant, un autodidacte efficace ou un étudiant en comptabilité pourra y trouver un sérieux appui dans sa formation.



EN CONCLUSION

Pour clore cette première approche (nous entrerons un peu plus dans le détail dès le prochain numéro), attirons l'attention sur le fait que cet ensemble a déjà convaincu de nombreux utilisateurs, dont certains ont une comptabilité importante à gérer. ETILDE nous dit en effet que diverses sociétés (que nous ne pouvons citer sans leur accord) gèrent leur comptabilité avec la gamme Logisoft depuis plusieurs années. Au regard des fonctions offertes et de la structuration des programmes, il n'est pas difficile de comprendre pourquoi. Si leur interface n'est pas d'une grande modernité, elle est toutefois confortable et limpide, et ces programmes sont totalement adaptés à leurs objectifs. Toutes les situations particulières sont gérées et tout est paramétrable à loisir : automatisme des opérations, des transferts, gestion des états et bilans...

De plus, leur prix les rend très abordables : il s'échelonne de 220 F (Le GESTIONNAIRE) à 1200 F (La GESTION COMMERCIALE). On peut acquérir cette comptabilité sous forme de trois packs basés sur la GESTION COMPTABLE : le premier, sans la GESTION DU PERSONNEL, coûte 1800 F ; le second, avec la GESTION DU PERSONNEL version B, coûte 2250 F ; et le troisième, avec la version D, coûte 2460 F.

Un ensemble utilisant le COMPTABLE II à la place de la GESTION COMPTABLE pourra être directement négocié avec ETILDE. Il est également possible d'acquérir une version sur mesure de la GESTION DU PERSONNEL (version Haute Protection).

Qui a dit qu'il n'y avait pas de logiciels professionnels sur Atari ?

Jean Jacques ARDOINO

COMPTABILITE DOMESTIQUE

La nouvelle version du logiciel de Robert Millaud est imminente. Dans le numéro 85, nous signalions que ce programme, organisé à partir d'un plan comptable, était très puissant dans le domaine de la gestion multicomptes mais souffrait de manques dans ses options d'analyse. L'auteur a résolu le problème : la Comptabilité Domestique sera directement interfacée avec le Gestionnaire (voir la Comptabilité ETILDE dans ce même cahier) et pourra utiliser ce dernier pour gérer les représentations graphiques (statistiques, camemberts, courbes...). La Comptabilité Domestique est disponible auprès d'ETILDE.

UN OUBLI...

J'ai beau lire et relire mon article sur Locatelt, je n'y trouve nulle part la mention de son distributeur en France, et j'en déduis que j'ai oublié de vous dire qu'il s'agit de COMPOSCAN FRANCE. J'en profite pour ajouter que les acheteurs de Locatelt trouveront vraisemblablement un éditeur de dictionnaires joint au programme.

J.J. ARDOINO

P.A.O.

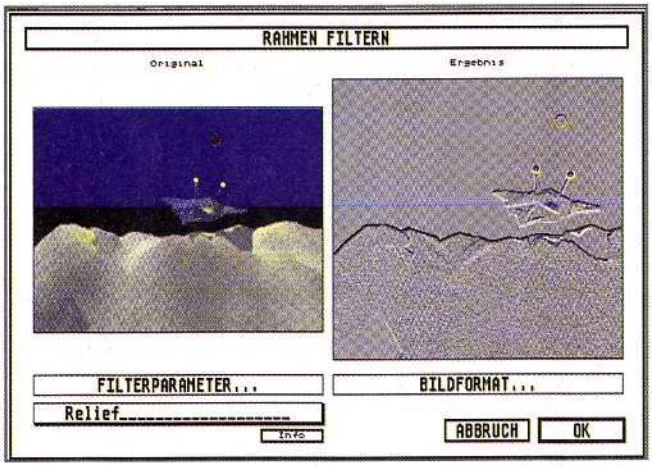
dirigé par Patrick BONNET

IT'S ALL TRUE !
Le grand frêre de TRUE PAINT s'appelle TRUE IMAGE. Sa spécialité c'est la retouche d'image, c'est pourquoi cette annonce est en rubrique PAO.
Difusion par INFONIX et test le mois prochain

CALAMUS SL : LES MODULES (2)

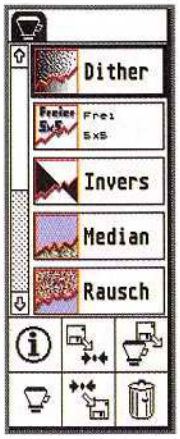
LES MODULES DONT VOUS N'AVEZ JAMAIS ENTENDU PARLER (2).

Suite du n° 90 dans lequel étaient recensés les divers modules disponibles pour Calamus SL. Nous traiterons cette fois de 3 modules particulièrement performants de part les possibilités graphiques qu'ils ajoutent au logiciel.

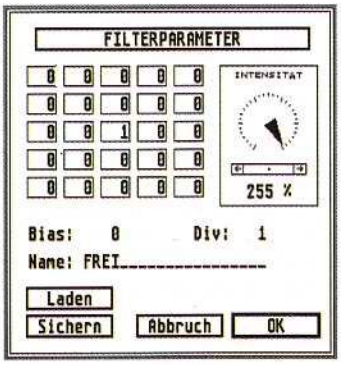


LE MODULE «FILTER»

Filtrer une image consiste à lui faire subir un traitement mathématique qui changera peu ou prou les valeurs d'origine de chaque pixel. Le module «Filter» permet ce travail sans avoir à quitter Calamus. Il est livré avec un certain nombre de filtres, parmi les plus classiques (médian, inverser, brouiller, relief, etc.) prêts à l'emploi. Les paramètres propres à chaque filtre sont modifiables, augmentant ainsi de manière fort appréciable l'étendue des possibilités. Un des filtres est dit «libre», ce qui permet d'entrer ses propres valeurs sur une matrice de 5 * 5 points. Si les résultats sont convaincants, les paramètres peuvent en être sauvés. De plus, ce filtre est compatible avec le filtre 5 * 5 de DA's Picture ce qui permet de récupérer tous les filtres de ce dernier logiciel.



La fenêtre du module est séparée en deux parties contenant l'une une reproduction réduite de l'image à filtrer dans son état original et l'autre une partie agrandie de l'image après action du filtre. Ceci se révèle très commode pour juger de l'effet avant de le valider définitivement. Un clic sur la partie agrandie fait passer la vue de l'image originale à l'image filtrée et inversement pour juger mieux encore de l'effet. Difficile dans ces conditions d'être surpris par un résultat d'autant plus qu'un clic sur une partie précise de l'image réduite provoque son affichage dans la partie agrandie.

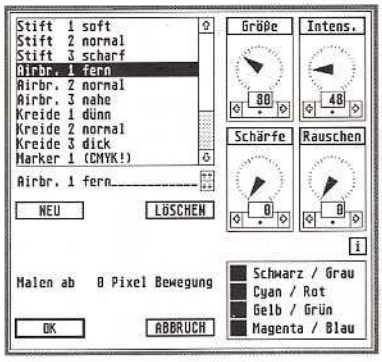


Une fonction autorise le changement du type d'image (mono en gris ou couleur, couleur RVB en CYM ou CMYK ou en gris).

Certes, on n'atteint pas la puissance de logiciels spécialisés en ce domaine (logiciels de retouche), mais toutes les manipulations simples qui ne nécessitent pas une mise en oeuvre trop complexe (par ex. masquer une partie de l'image ou encore cibler le domaine du filtre) sont tout à fait envisageables à l'aide de ce module.

LE MODULE «PAINT»

Puisque nous parlions de retouche d'images, voici un module tout à fait adapté à ce type de travail. Sa richesse fonctionnelle est tout simplement étonnante lorsqu'on songe qu'il ne pèse pas plus de 155 ko. Il est vrai qu'il fonctionne en parfaite symbiose avec Calamus dont il profite de la puissance (retoucher

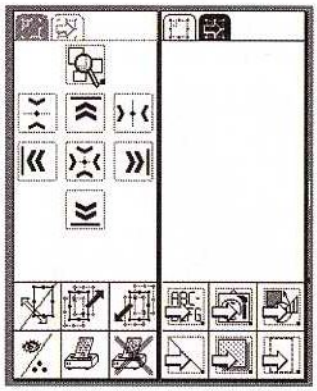


avec un zoom aussi performant que celui de Calamus : une aubaine...).

Disposant de 4 champs de commandes pourvus d'assez peu d'icônes, il ne paie guère de mine. Les outils disponibles, le crayon, «l'eau», le «doigt», le «brouilleur» et un densitomètre, sont ceux qu'on s'attend à trouver lorsqu'il s'agit de retoucher une image. Mais ce module se distingue par la richesse de paramétrage. Chaque outil peut être modifié en taille, en intensité en force, n'agir que sur certains plans de couleur de l'image. Il est même possible de

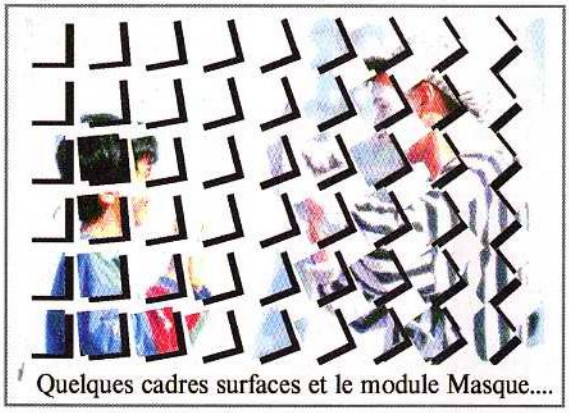
régler l'effet de l'outil dans l'éditeur de courbes si l'on dispose d'une tablette graphique gérant les différences de pressions. Il devient alors très aisé de simuler bon nombre d'outils tels que la craie, l'aérographe, le marqueur, etc.

Le dernier outil disponible est un copieur. Il peut donc, après avoir pointé une partie de l'image, la reproduire ailleurs, mais, ne se contentant pas de cette fonctionnalité somme toute classique, il permet de pointer la partie à recopier n'importe où sur la page du document. Il devient alors très simple d'intégrer à son image du texte, du graphisme vectoriel présent par ailleurs sur la page.

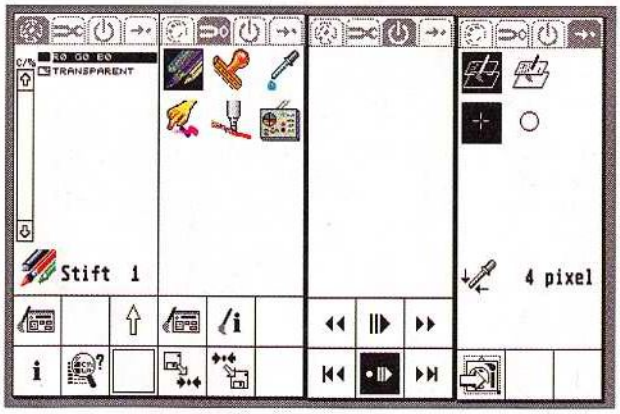


À la gestion et au choix des couleurs habituels à Calamus s'ajoute la possibilité de «piquer» une couleur sur l'image et de l'insérer dans la liste des couleurs disponibles.

Deux modes d'Undo permettent d'annuler soit la dernière modification, soit les unes après les autres toutes les modifications apportées depuis la dernière activation de «l'enregistrement». La valeur du niveau de retour en arrière est fonction de la mémoire disponible bien évidemment.


Quelques cadres surfaces et le module Masque....

Ce module ne fonctionne que sur des images 8 bits ou plus, mais permet de modifier le type de l'image (mono -> gris ou couleurs, gris -> couleurs, couleurs -> RVB ou CYMK ou gris).



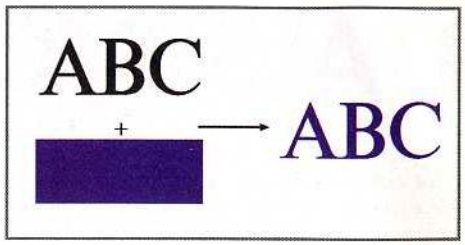
Grâce à ce module, il devient dès lors possible d'opérer des retouches simples, voire des montages aisés à mettre en oeuvre, sans avoir à sortir de Calamus pour lancer le logiciel habituellement dédié à cette tâche. Cependant l'absence de masque et de fonctions évoluées (outils vectoriels, blocs, déformations, etc.) ne rendra pas pour autant caduque l'utilisation de votre DA's Picture ou Studio Photo Pro préféré.

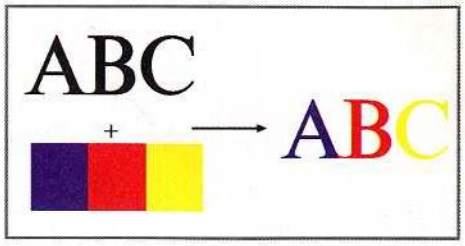
LE MODULE «MASQUE»

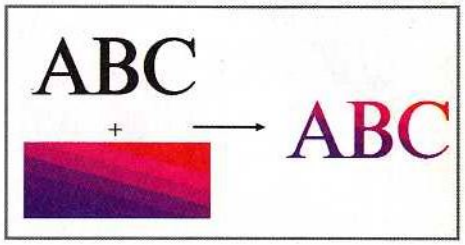
Module le plus ancien de la trilogie traitée ici, le module masque est sans doute le plus puissant et le plus riche en possibilités diverses. Les illustrations jointes à cet article n'en montrent que quelques unes parmi les plus simples. Mais de quoi s'agit-il ? Considérons un objet quelconque sur une page de document. Plaçons au-dessus de celui-ci par exemple un cadre «surface» rectangle noir. Ce dernier sera considéré comme le masque. Après avoir sélectionné les deux cadres et appelé la fonction de masquage du module, tout ce qui se trouve sous le cadre «surface» (le masque) apparaîtra en quelque sorte au travers de celui-ci. Par contre, tout ce qui ne se trouve pas exactement sous le masque devient invisible. Lorsqu'on sait que «tout et n'importe quoi» peut de cette manière être masqué par «tout et n'importe quoi» (n'importe quel type de cadre, des groupements de cadres y compris), on imagine la richesse des diverses possibilités. Détourer une image rectangulaire dans un ovale, dégrader des caractères, les «remplir» par une image, j'en passe et des meilleurs, les possibilités semblent infinies. Seule l'expérimentation permet de se faire une idée. Bien souvent, il ne s'agit pas de se demander si l'on pourra obtenir tel résultat à l'aide de ce module, mais plutôt comment y parvenir.

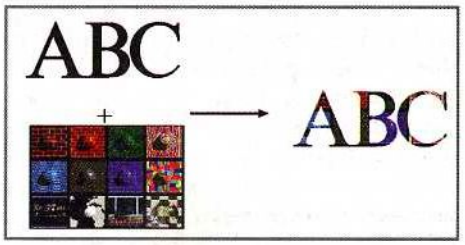
L'opération de masquage crée un cadre groupe de type particulier qui ne peut être dégroupé que par le module, annulant ainsi l'effet créé. Cependant ce cadre particulier peut être manipulé comme n'importe quel cadre de Calamus : déplacement, copie (virtuelle au besoin), changement de taille.

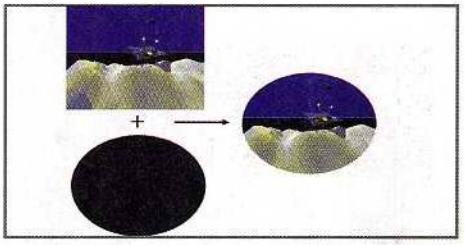
Bref, un outil indispensable dès lors que les besoins «graphiques» du travail de PAO dépassent la simple mise en page de textes.











ENCORE ?

Il est frappant de constater la cohérence des divers modules par rapport au logiciel qui les accueille. Bien souvent, leur combinaison renforce leur potentiel. Ainsi est-ce par exemple le cas du module Masque en liaison avec le module Bridge (transformation du cadre spécial créé par le premier en une «vraie» image bitmap) ou encore du module Filtre en liaison avec le module Paint (traiter globalement l'image avant de la retoucher ponctuellement).

Nous verrons dès le prochain numéro que d'autres modules disponibles sont eux aussi en mesure de nous surprendre aussi agréablement.

Patrick BONNET

DA'S PICTURE PRATIQUE 2

Ce mois?ci nous allons voir comment pallier l'absence d'une fonction dans ce logiciel, fort riche par ailleurs en possibilités diverses. En effet, rien ne semble prévu pour changer une couleur précise par une autre. Alors comment faire ?

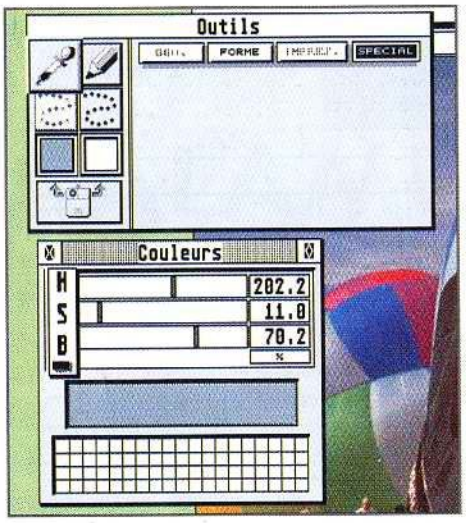


Illustration 1 Ouvrir la fenêtre couleur (sélectionner le mode HSB) Avec l'outil «pipette» pointer la couleur à changer (elle apparaît dans le carré de couleur de l'outil et dans le rectangle de couleur de la fenêtre de couleurs)

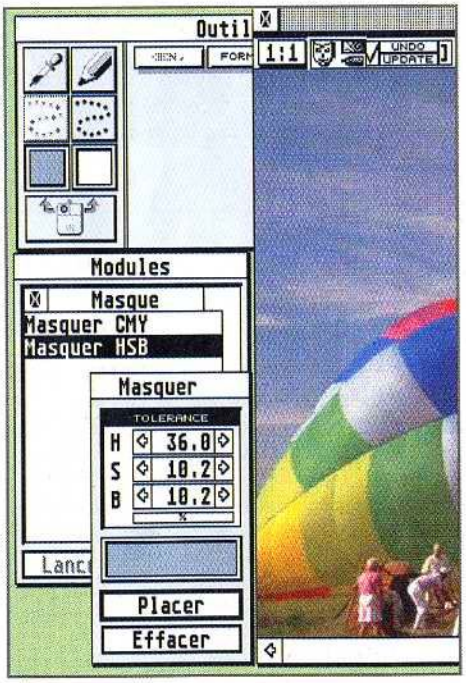
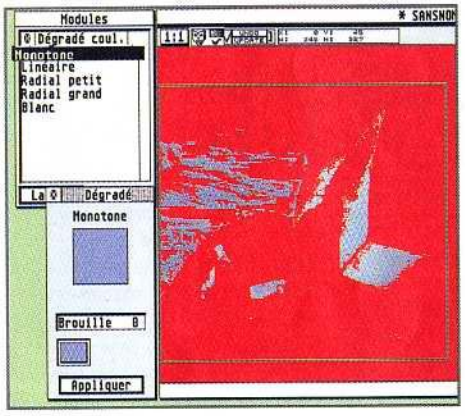
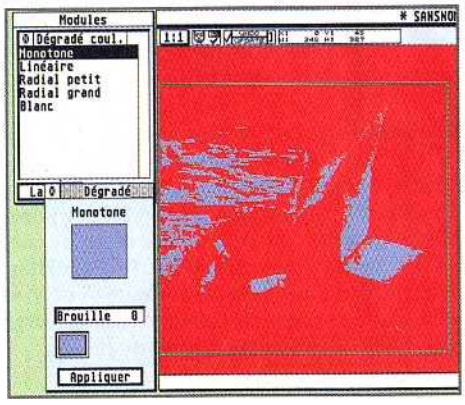


Illustration 2 Passer en mode d'édition du masque. Ouvrir la fenêtre «Modules» et sélectionner le module masque. Choisir le masque HSB et cliquer sur «paramètre». Cliquer sur le carré de couleur de l'outil, maintenir appuyé et glisser sur le carré de couleur de la fenêtre du module masque (cette couleur va être masquée). Régler éventuellement la tolérance (curseurs H, S et B), si, plus qu'une couleur précise, c'est un domaine de couleurs que vous souhaitez remplacer. Enfin cliquer sur «Placer». L'ensemble de l'image sera masquée à l'exception de la couleur à remplacer. Illustration 3

Dans la fenêtre des modules choisir le module «Filtre» et dans la liste de ceux?ci sélectionner «Inverser» : cette fois, seule la couleur à remplacer



reste visible. Illustration 4 Ne pas oublier de repasser en mode «masque visible», puis choisir le module «dégradé coul.» et dans celui?ci «Monotone».



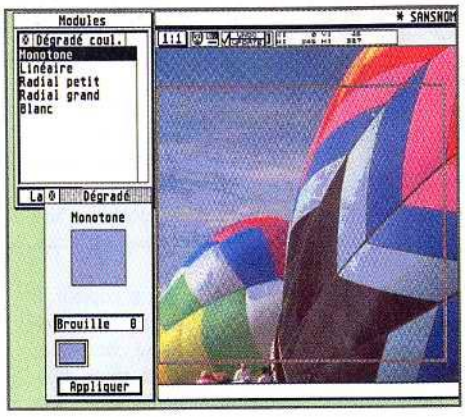


Illustration 5 Choisir ensuite la couleur «remplaçante» (dans la fenêtre «couleur») et appliquer. La couleur à remplacer va ainsi l'être par la nouvelle couleur voulue. Illustration 6 Passer en mode «masque invisible» et contempler le résultat. Un «Undo» permet éventuellement d'annuler l'opération soit pour abandonner le projet soit pour essayer une nouvelle couleur.

Patrick BONNET

MX-DESIGN : DES CD ROM DE CLIP ART

DTP GRAPHIKEN:

Ce CD contient 1500 illustrations au format : EPS, CVG, PCX et IMG. Tous les symboles les plus courants sont inclus dans ce CD. Le principal atout réside sur la qualité des graphiques contenus. Tous les objets sont disponibles au format CVG, vectoriel. La grande surprise, que beaucoup d'éditeurs oublient de faire, est l'ajout d'un livret imprimé montrant l'ensemble des clips arts contenus sur le disque. Un simple coup d'oeil et la sélection de tel ou tel fichier ne prendra que quelques secondes. D'un niveau assez exceptionnel, voilà un CD ROM à posséder absolument. Un bonus est également proposé pour les utilisateurs de Calamus : des fontes en prime... Prix : 89 DM (320,00 F)

DTP GRAPHIKEN DIE 2TE:

C'est la suite du premier, toujours de même augure, avec un livret montrant l'intégralité du contenu du CD classé par catégories et sujets, comme l'automobile, cadres de page, cuisine, informatique, symboles, etc. Si vous achetez le premier, autant prendre les deux, c'est tellement évident... Prix : 49 DM (180,00 F)

INITIALE

Ce troisième CD est réservé aux lettres de l'alphabet intégrant des décors somptueux semblables aux livres gothiques où chaque lettre d'un nouveau chapitre était ornée dans un cadre. Au total 40 séries vous sont proposées. Toutes les lettres sont en majuscules et vont de IA à Z. Pour ce volume, les formats proposés sont : IMG, PCX et TIF. Prix : 89 DM (320,00 F)

Henri ABDELOUAB

PIEGES ASSISTES PAR ORDINATEURS (2)

Suite de cette série commencée il y a deux numéros, et toujours autant de pièges qui nous guettent...

TITRES

Le titre bien visible

Les titres sont en quelque sorte des «présentateurs» voire des «bonimenteurs» chargés d'attirer l'attention du «public» (du lecteur). Il convient donc qu'ils soient composés en un corps et une graisse supérieurs aux textes qu'ils présentent. Sinon, l'absence de contraste entre titres et textes ne permet pas d'atteindre le but fixé / attirer l'attention.

COLONNES ENCORE...

La PAO peut-elle casser des briques ?

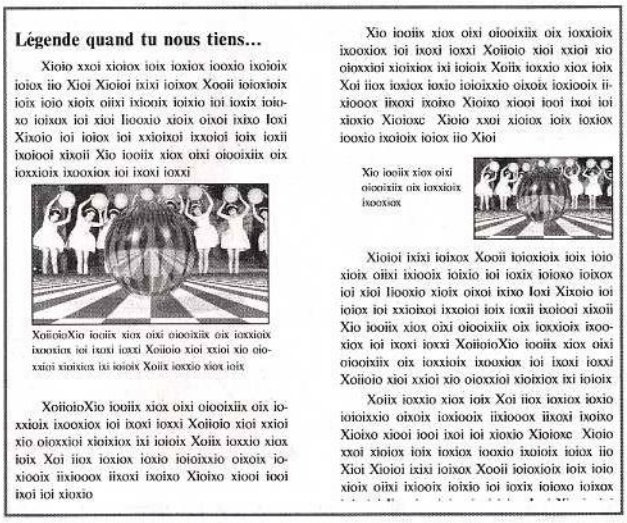
Ça dépend des briques...

Un document comportant un certain nombre de pages composées en multicolonnage doit avoir le texte qui commence à la même distance de la marge supérieure sur toutes les pages. Sinon, la lecture du texte devient moins aisée du simple fait qu'il est alors nécessaire de repérer à chaque fois l'endroit où commence (où continue) le texte.

LÉGENDES

Il s'agit de «Tout texte qui accompagne une image et lui donne un sens» selon le Petit Robert. Si l'image en question est une illustration, comme on peut s'y attendre en PAO, sa légende se doit d'être brève. Autrement, il est permis de douter de la force du «sens» qu'elle contient. Ne dit-on pas qu'une image vaut mieux qu'un long discours ?

Afin de faciliter l'ordre de consultation des divers éléments (texte -> image -> légende), il est parfois judicieux de placer la légende à la droite ou à la gauche de l'illustration plutôt qu'en dessous.


Légende quand tu nous tiens...

Xioio xxoi xioiox ioix ioxiox iooxio ixoioix ioiox iio Xioi Xioioi ixixi ioixox Xooii ioioxioix ioix ioio xioix oiixi ixioonix ioixio ioi ioxix ioiuxo xioiux ioi xioi Iiooxio xioix oixoi ixixo Ioxi Xixoio ioi ioiox ioi xxioixoi ixxoioi ioix ioxii ixoiooi xixoii Xio iooiix xiox oixi oiooixiix oix ioxxioix ixooxiox ioi ixoxi ioxxi Xoiioio xioi xxioi xio oioxxioi xioixiox ixi ioioix Xoiix ioxxio xiox ioix Xoi iiox ioxiox ioxio ioioixxio oixoix ioxioooix iixoxi ixoixo Xioixo xiooi iooi ixoi ioi xioxio Xioioxc Xioio xxoi xioiox ioix ioxiox iooxio ixoioix ioiox iio Xioi

XoiioioXio iooiix xiox oixi oiooixiix oix ioxxioix ixooxiox ioi ixoxi ioxxi Xoiioio xioi xxioi xio oioxxioi xioixiox ixi ioioix Xoiix ioxxio xiox ioix

XoiioioXio iooiix xiox oixi oiooixiix oix ioxxioix ixooxiox ioi ixoxi ioxxi Xoiioio xioi xxioi xio oioxxioi xioixiox ixi ioioix Xoiix ioxxio xiox ioix Xoi iiox ioxiox ioxio ioioixxio oixoix ioxiooix iixoxi ixoixo Xioixo xiooi iooi ixoi ioi xioxio

Xio iooiix xiox oixi oiooixiix oix ioxxioix ixooxiox ioi ixoxi ioxxi Xoiioio xioi xxioi xio oioxxioi xioixiox ixi ioioix Xoiix ioxxio xiox ioix Xoi iiox ioxiox ioxio ioioixxio oixoix ioxiooix iixoxi ixoixo Xioixo xiooi iooi ixoi ioi xioxio Xioioxc Xioio xxoi xioiox ioix ioxiox iooxio ixoioix ioiox iio Xioi

Xio iooiix xiox oixi oiooixiix oix ioxxioix ixooxiox

Xioioi ixixi ioixox Xooii ioioxioix ioix ioio xioix oiixi ixiooix ioixio ioi ioxix ioioxo ioixox ioi xioi Iiooxio xioix oixoi ixixo Ioxi Xixoio ioi ioiox ioi xxioixoi ixxoioi ioix ioxii ixoioooi xixoii Xio iooiix xiox oixi oiooixiix oix ioxxioix ixooxiox ioi ixoxi ioxxi XoiioioXio iooiix xiox oixi oiooixiix oix ioxxioix ixooxiox ioi ixoxi ioxxi Xoiioio xioi xxioi xio oioxxioi xioixiox ixi ioioix Xoiix ioxxio xiox ioix Xoi iiox ioxiox ioxio ioioixxio oixoix ioxiooix iixoxi ixoixo Xioixo xiooi iooi ixoi ioi xioxio Xioioxc Xioio xxoi xioiox ioix ioxiox iooxio ixoioix ioiox iio Xioi

Xoiix ioxxio xiox ioix Xoi iiox ioxiox ioxio ioioixxio oixoix ioxiooix iixiooox iixoxi ixoixo Xioixo xiooi iooi ixoi ioi xioxio Xioioxc Xioio xxoi xioiox ioix ioxiox iooxio ixoioix ioiox iio Xioi Xioioi ixixi ioixox Xooii ioioxioix ioix ioio xioix oiixi ixioooix ioixio ioi ioxix ioiox xiox oixi oiooixiix oix io-

ESPACES

Bien souvent, un texte imprimé laisse apparaître des blancs trop importants entre les mots. Ceux?ci, lorsqu'ils sont nombreux et contigus forment des lézardes nommées «rues» lorsqu'elles sont obliques et «cheminées lorsqu'elles sont verticales. Ceci peut provenir d'un mauvais réglage de l'espacement minimum/ maximum entre les mots, en cas de justification. Dans ce cas, il convient de changer les paramètres correspondants. Mais trop souvent, ce défaut trouve son origine dans une méconnaissance de la disposition des espaces avant et après les signes de ponctuation. le tableau ci-après les rappelle :

AVANT	PONCTUATION	APRÈS
pas de blanc	VIRGULE	espace justifiante
pas de blanc	POINT	espace justifiante
espace fine insécable	POINT-VIRGULE	espace justifiante
espace fine insécable	POINT D'EXCLAMATION	espace justifiante
espace fine insécable	POINT D'INTERROGATION	espace justifiante
espace mots insécable	DEUX-POINTS	espace justifiante
espace justifiante	TIRET (moins)	espace justifiante
espace justifiante	GUILLEMET OUVRANT	espace mots insécable
espace mots insécable	GUILLEMET FERMANT	espace justifiante
espace justifiante	PARENTHESE OUVRANTE	pas de blanc
espace justifiante	CROCHET OUVRANT	pas de blanc
pas de blanc	PARENTHESE FERMANTE	espace justifiante
pas de blanc de blanc	CROCHET FERMANT	espace justifiante

SUITE AU PROCHAIN NUMÉRO

«That's all» ! pour cette fois, mais comme bien des aspects restent encore à aborder, l'épisode suivant de ce passionnant (j'espère) feuilleton sera disponible dans toutes les bonnes librairies dans un mois environ.

Patrick BONNET

L'IMPRIMERIE ST GILLES INTERVIEW EXCLUSIVE !!!

Le saviez vous ? Le catalogue de TF1, les publications liées aux avions DASSAULT à l'AIR LIQUIDE, la communication pour BAYER DIAGNOSTIC (AGFA, le CNES...), certaines des pubs NRJ ou MAC DONALD sont réalisées sur ATARI. Elles sont flashées à PARIS à l'IMPRIMERIE SAINT GILLES de Phillipe QUIQUANDON. Equipée de deux TT avec 68 mégas de ram chacun, carte MATRIX et écran 21 pouce, L'IMPRIMERIE SAINT GILLES employe actuellement 6 personnes et, outre ses propres créations, flashe toujours autant sous CALAMUS SL que par le passé.

MAIS AU FAIT LE PASSÉ COMMENT A T'IL COMMENCÉ :

P.QUIQUANDON

«Je possédais un 520 ST pour faire des jeux et programmer. Un jour, las de payer des sommes astronomiques chez mon photograveur, j'ai eu envie de me lancer dans la PAO. J'ai donc été sur le 3615 ST MAG et j'ai demandé quel était le meilleur logiciel de PAO sur ATARI. La réponse a été sans équivoque : CALAMUS !

Je suis donc allé chez ULTIMA acheter un MEGA ST4 et CALAMUS 1.09. A l'époque, CALAMUS ne portait pas encore le suffixe SL et donc ne traitait pas la couleur. Je ne pouvais que réaliser des documents noirs et blancs continuant à sous traiter celle-ci, mais c'était déjà un pas-de-géant par rapport à la situation précédente.

Un jour SCAP m'a téléphoné pour assister à une démonstration de CALAMUS SL, j'y suis allé et reparti très impressionné. A la suite de cela, j'ai bien évidement acheté le SL en question puis peu de temps après la flasheuse.

Par la suite, histoire de la rentabiliser, nous nous sommes ouvert vers le flashage de documents externes à l'IMPRIMERIE SAINT GILLES.»

À CE PROPOS QUELS SONT VOS CLIENTS ?

«C'est très divers mais nous avons des gros clients comme NRJ, ATELIER PHILIPPE GALMEL (auteur de CALEPIN et TRAFFIC), AVION MAGAZINE, EJ CONCEPT, ART CHANNEL, FRIP STUDIO, COCOTIER, FRANCE TEASER, PRO ACTIS, ACROPOLE, BANDIT... qui travaillent tous sous CALAMUS SL bien évidement. Leurs propres clients sont aussi divers qu'TF1, J.J. LEE CREATION, MAC DONALD, KENZO, RICHARD, LA FRANCE, LE FILS DU FACTEUR, DASSAULT, L'AIR LIQUIDE, JCR, LE CIRQUE ARCHAOS...

Nous avons donc ainsi flashé, entre autres, des étiquettes de jean, des catalogues de mode, les affiches d'une tournée MC SOLAAR ou de KENZO au Japon, le catalogue de TF1, des jaquettes de CD et même des images géantes de 18 m sur 17 m pour LE FILS DU FACTEUR une société spécialisée dans le spectacle.

Pour ce faire, on digitalise des images, les met en pages et les sort en une quantité de bromures à juxtaposer grâce à l'option PORTION DE CADRE de CALAMUS SL. C'est une des nombreuses choses qui sont irréalisable sur un MAC par exemple. X PRESS étant incapable de gérer une trop grande quantité de blocs.»

JUSTEMENT SELON VOUS, QU'EST CE QUI DISTINGUE L'ATARI DE SES CONCURRENTS ?

«La convivialité du système bien sur, mais aussi le véritable mode WYSIWIG grâce au système de flashage particulier à CALAMUS SL (le même que sur NEXT au demeurant. N.D.L.R.). L'image à l'écran est celle envoyée à la flasheuse au lieu d'être interprétée ultérieurement comme sur MAC ou PC. Il faut savoir que le POSTSCRIPT employé sur ces derniers génère énormément d'erreurs d'interprétation au flashage, alors qu'avec CALAMUS SL ce que vous voyez est ce que vous avez au final. Toujours avec CALAMUS SL vous pouvez créer vous-mêmes vos propres trames car celles-ci ne sont pas gérées par le RIB du POSTSCRIPT mais le système de l'ATARI lui-même. Nous pouvons ainsi réaliser des trames aléatoires d'une extrême finesse.

Le système employé par l'ATARI est donc un système infiniment supérieur au POSTSCRIPT.

Un autre exemple qui démontre la supériorité de CALAMUS SL par rapport à X PRESS : CALAMUS possède un zoom permettant de grossir jusqu'à plus de 40 000 % un objet vectoriel contre 800 % avec X PRESS.

Le plus drôle, c'est que nous avons un gros revendeur PC qui travaillait sur ATARI et qui, lorsque son flasheur a fait faillite, s'est mis à faire sa PAO sur PC. Il était tellement déçu par le POSTSCRIPT et les logiciels PC qu'un jour il est venu nous voir pour nous demander si nous travaillions avec CALAMUS SL car il désirait ressortir son TT pour refaire sa PAO avec.

De plus, malgré le fait que la sortie du TT commence à dater, il faut saluer le fait qu'il reste très actuel concurrençant même sur certains points les MAC à base de 68040. Quant au MEDUSA, c'est proprement hallucinant. IL travaille à une vitesse phénoménale et c'est sans conteste le prochain achat de l'IMPRIMERIE SAINT GILLES.» (l'EAGLE n'était pas terminé au moment de l'interview, il est fort probable que P.QUIQUANDON se dirige vers ce dernier pour des raisons de compatibilité. N.D.L.R.)

UNE DERNIÈRE QUESTION : AVEZ VOUS RESSENTIE UNE BAISSE DE LA DEMANDE EN FLASHAGE SUR ATARI:

«Non seulement nous avons toujours autant de clients qui viennent flasher des documents issus de CALAMUS SL, mais en plus nous en gagnons tous les jours de par la qualité des films générés sur ATARI»

Voilà, nous viendrons régulièrement vous faire écho des flasheurs et de leurs productions sous cette rubrique. Vous découvrirez ainsi que la PAO ATARI est beaucoup plus implantée dans les grosses sociétés qu'on ne le croit. Si vous-mêmes avez des clients «connus», n'hésitez pas à nous le faire savoir, nous sommes preneurs de toutes infos à ce sujet

EXPORTATION DES FICHIERS VECTORIELS ENTRE ATARI ET ADOBE ILLUSTRATOR SUR MAC

Le gros problème des gens qui travaillent sur les deux plates formes est la récupération de fichiers vectoriels issus d'ADOPE ILLUSTRATOR dans CALAMUS SL ou DA'S LAYOUT. Jusqu'à aujourd'huis le seul moyen d'avoir une passerelle était d'utiliser le module BRIDGE de CALAMUS SL. Malheureusement ce dernier ne reconnait pas les masques d'ILLUSTRATOR. Il fallait donc les refaire manuellement.

Or DA'S LAYOUT utilise un système assez similaire au logiciel d'ADOBE. Les dévellopeurs de DIGITAL ARTS très interessés par une passerelle 100 % compatible viennent d'avancer d'un pas dans ce sens avec un convertisseur de fichier EPS (ILLUSTRATOR) en ISS fichiers de flashage de DA'S LAYOUT.

Ce convertisseur permet il de retravailler les documents ainsi récupérés ou se contente t'il d'en autoriser uniquement le flashage ? Il est un peu tôt pour le savoir, mais d'ores et déjà les flasheurs ATARI se réjouissent de pouvoir enfin sortir des bromures à partir du POSTSCRIPT issu d'ADOBE ILLUSTRATOR, ce qui ne peut qu'étendre leur clientèle.

P.S.I.

Le mois dernier, lors du test de cette interface DAT pour FALCON, nous avons omis de vous communiquer le prix et les coordonnées de l'éditeur. C'est aujourd'hui chose faite :
BLOW UP
Acher & Eberl & Seibert Gbr
Herschelstr.1 D-87057 INGOLSTADT
ALLEMAGNE
tel/fax 0841 86480
prix : 448,00 DM soit env.1600,00 F

MUSIQUE

dirigé par François AUBOUX

AUDIO CALC

TEST

Les rapports entre la musique et les mathématiques sont un sujet bien connus depuis Pythagore et peut-être même avant. Mais c'est plutôt sur les plan esthétiques et compositionnels que cette analogie est en général évoquée. La pratique quotidienne de studio confronte souvent par contre à des petits problèmes moins artistiques mais qui nécessitent une calculette, savoir s'en servir, et ne pas utiliser la règle de 3 à l'envers, pour savoir par exemple quel tempo fera tenir 32 mesures dans 30 secondes exactement, quel est le temps de reverb correspondant au chapiteau de Bercy qui fait 153 m de long...

L'accessoire «Time is Money» des frères Cabanis résolvait il y a déjà longtemps tous les mystères de correspondances entre nombres de mesures, tempo et temps global. Audio Calc reprend cet aspect des choses mais en rajoute bien d'autres. Il propose des fenêtres correspondant à 5 types de calculs.

- Sound: pour calculer des temps de réverbération correspondant à la taille des salles, la température de l'air qui influe comme chacun le sait sur la vitesse de propagation du son, et même le décalage stéréo que subira un auditeur qui tourne la tête pour observer la blonde du troisième rang, sans oublier l'indispensable correction pour le O'Hara dont l'écartement des oreilles est vraiment hors normes. Un savoureux paramètre permet de calculer la vitesse d'une ambulance par la variation de pitch engendré par l'effet Doppler, ou le contraire.

- Analog: pour tout savoir sur les équivalences entre db, volts et les nWb/m2, qui comme chacun le sait mesurent la pression acoustique des haut-parleurs. Saviez-vous qu'il faudrait environ 300 Watts d'amplification pour retrouver la pêche d'un coup de caisse claire! Mais là n'est pas le sujet de cette calculette.

- Music: pour tous les problèmes d'équivalence entre des longueurs de notes, des tempos et de vulgaires secondes imposées par la durée des spots publicitaires.

- Tape: sert à prévoir l'impact tant sur le rythme que sur le tempo des variations de vitesse d'un magnétophone dotés d'un varyspeed (ou l'action inverse).

- Digital: traite des relations entre la taille des fichiers audio et les différents paramétrages de qualité de son: fréquence d'échantillonnage, longueur du codage (nombres de bits) en différenciant les processeurs qui travaillent en plus grande précision en interne qu'en externe, et évidemment le nombre de pistes.

L'avantage de ces calculateurs et qu'ils évitent un genre d'erreur fréquent comme un mauvais raisonnement sur les pourcentages, mais surtout qu'ils connaissent les unités employées et évitent donc les jongleries sur les puissances de 10 (la place de la virgule).

Le corollaire est la multiplicité des humiliations auxquelles s'expose l'utilisateur, sous forme de message d'erreurs variés sanctionnant les entrées de données redondantes ou hors plage valeurs sensées. Ces pages fonctionnent en effet dans tous les sens. Il suffit de remplir certaines cases et la question aura sa réponse dans les cases laissées vides, pour autant qu'elle ait un sens.

A charge de revanche voici ma réponse (*$%¶) à l'absence d'une fonction pourtant constamment utilisée en studio que devrait proposer cet accessoire à 490 F, additionner proprement des H.M.S comme.. la plus vulgaire des ProCalc offerte par Atari sur le Falcon.

François AUBOUX

HYPNOSIS

Voici un séquenceur qui échappe à tout ce que vous avez pu connaître jusqu'à présent.

Quand je dis séquenceur, le terme, s'il est exact, incite à penser qu'il s'agit d'un programme de type CUBASE ou LOGIC. En réalité nous en sommes très loin. Non pas qu'HYPNOSIS soit plus ou moins puissant que ces derniers, mais parce qu'il s'attaque à une tout autre facette de la musique : la composition aléatoire.

COMPOSITION ALEATOIRE

Voilà une combinaison de mot qui peut paraître totalement antinomique et pourtant dans ce cas-là c'est une réalité. HYPNOSIS vous fournit des tas d'outils pour générer sons, rythme, enveloppes, contrôles calculés par l'ordinateur mais avec tellement de paramétrages que cela revient à écrire un nouveau langage musical.

Ne croyez pas pour autant avoir à faire à un programme totalement éloigné du monde musical classique, car au départ d'HYOPNOSIS il y a les gammes elle-même éditables. Il y en a un très grand nombre dans le programme et si malgré tout vous ne trouvez la vôtre, vous pouvez la fabriquer vous-même. HYPNOSIS en autorise jusqu'à 500, c'est tout dire.

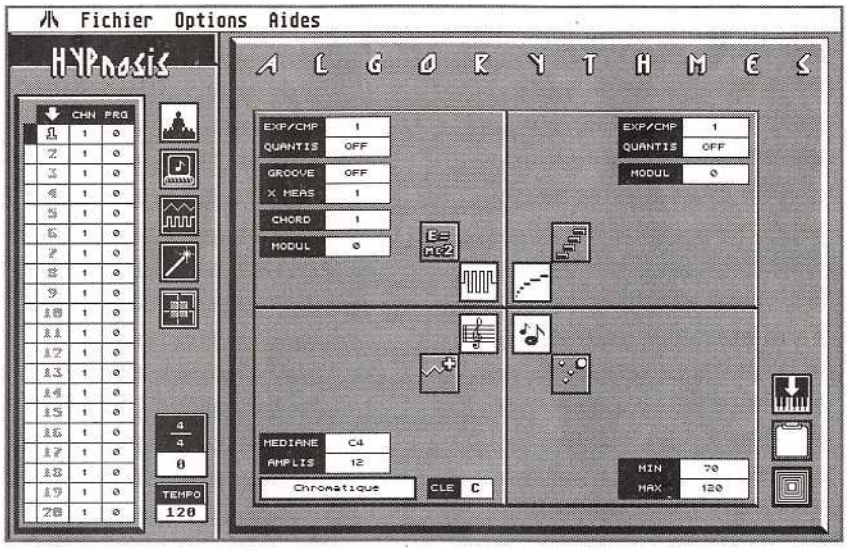
UN MENU ALGORYTHMIQUE

Lorsque le DX7 est apparu, tout le monde s'est mis à parler de ses mystérieux algorithmes sensés produire ces sons révolutionnaires pour l'époque. En réalité ces algorithmes n'étaient pas la source du son elle-même, mais tout simplement la méthode de calcul d'agencement des oscillateurs entre eux. Ici c'est un peu le même principe. Vous avez des évènements MIDI (son, tempo, vélocité et contrôleurs) auxquels vous attribuez des méthodes de fabrication de notes, de rythme, de volume ou de contrôle.

Notez qu'HYPNOSIS ne joue pas à proprement parler de séquence, il les calcule en temps réel (et exporte en MIDIFILES). Le principe de la séquence étant de jouer une partition sur un canal MIDI connecté à un synthétiseur, il faut avant tout déterminer le numéro de canal et de son de chacune des pistes désirées (jusqu'à 40 au total). Ensuite, activez celle que vous voulez éditer.

Quatre parties totalement indépendantes vous sont offertes : RYTHME, NOTE, CONTROLLEURS et VELOCITE. Si chacune de ces parties possède ses propres paramètres (GAMME pour NOTES, GROOVE pour RYTHME, MIN et MAX pour vélocité,...) les possibilités d'algorithmes sont les mêmes : HARMONICS, MATHEMATIC, ENVELOPE, WAVES et LOOPS.

D'un algorithme à l'autre, les interfaces de fonctionnement sont carrément géniales il faut bien le dire. Prenons WAVES :



Vous avez devant vous un cadre blanc dans lequel vous posez des oscillateurs que vous allez chercher sur l'icône idoine. Choisissez la forme d'onde voulue, sa fréquence et son amplitude et connectez le à l'entrée AMPLITUDE, FORME D'ONDE ou FREQUENCE d'un autre oscillateur selon le même principe qu'NGS en télématique. Répétez l'opération autant de fois que vous le désirez (HYPNOSIS autorise 30 oscillateurs) pour finir sur l'icône OUT.

Cliquez maintenant sur l'icône VISU FORME D'ONDE et l'onde résultante de votre construction oscillatoire apparaît en temps réel dans le nouvel écran.

Encore un exemple choisissez ENVELOPE et dessinez votre enveloppe à la souris comme le fait un photograveur avec les courbes de gradations. Plusieurs outils vous permettent d'affiner votre travail et une fonction aléatoire rajoute encore un peu plus d'inconnu dans votre calcul. Si vous êtes dans la partie NOTE, votre courbe représentera la manière dont la tonalité de votre morceau évoluera.

A tout moment, vous pouvez écouter et visualiser le résultat de votre travail. Si je dis visualiser c'est parce que lorsque vous lancez l'écoute de votre morceau, la transposition graphique de vos algorithmes RYTHME, SON et VELOCITE se déroule sur votre écran en temps réel.

Une fois vos algorithmes paramétrés, à vous d'assigner ceux-ci aux pistes désirées. La aussi c'est très simple : un clic sur le nom de l'algorithme, un clic sur le son du synthé et vous avez une liaison non fatale entre eux symbolisée par un trait. Notez qu'un son peut recevoir plusieurs algorithmes et vice versa.

L'HYPNOTISME D'HYPNOSIS

Tout est comme cela dans HYPNOSIS. Il y a là un travail monstrueux au niveau de l'interface pour offrir des possibilités créatrices hors du commun. Si la maîtrise du logiciel permettant d'arriver à des résultats peut prendre un peu de temps, il faut reconnaître que la rapidité de travail est ici à un niveau optimum sans pour autant sacrifier à l'esthétique exemplaire de l'interface.

Les exemples de morceaux fournis avec le logiciel sont surprenants. Ils montrent à quel point la maîtrise d'un programme de ce type est loin des modules aléatoires SAMPLE AND HOLD des synthés analogique. On a réellement un travail de composition pouvant aboutir à des morceaux de musique qui tiennent la route. Et si quelques fois on y décèle des imperfections de tempo ou autre, il est très facile de les retoucher dans votre séquenceur classique en se servant de l'export en MIDIFILES.

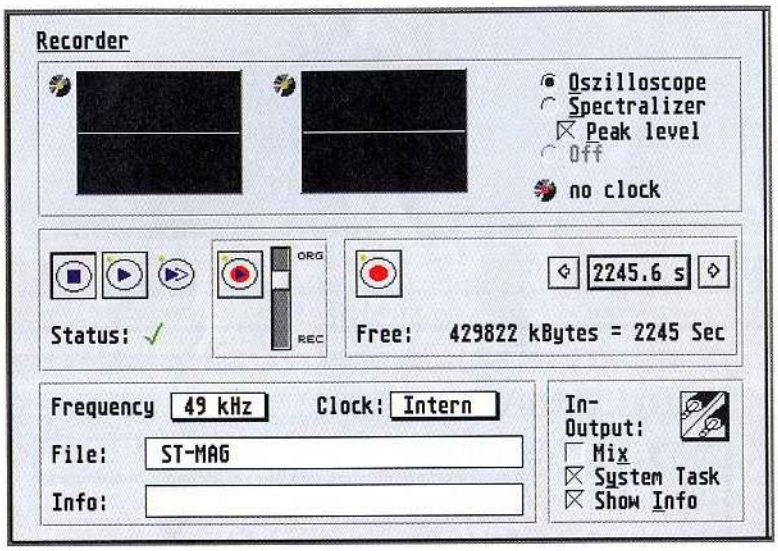
Les fans de l'IRCAM trouveront là un outil fantastique à la hauteur de l'organisme précité et les compositeurs plus classiques en mal d'idées, un véritable «creuset d'inspiration».

Un grand coup de chapeau à Chris KO, Manfred et Chris HANKE pour une telle réussite et qui plus est sort radicalement des sentiers battus. A l'heure où tout le monde sort son programme de dessin, de retouche ou de traitement de texte KO STUDIO innove en sortant deux logiciels d'un autre monde HYPNOSIS et ??? QUADERNO dont nous vous parlerons le mois prochain.

HYPNOSIS prix : 100,00 F pour ST(E)
KO STUDIO 107, rue de Reuilly BT7 75012 PARIS / tel (1) 44 87 09 05 / fax (1) 44 87 08 96

Les plus : interface superbe et géniale, possibilités, le prix.
Les moins : une doc superbe mais exempte de prise en main, ne tourne pas encore sur FALCON (pour très bientôt)

WINREC PRO & WINCUT PRO



Win se présente sous la forme de 2 programmes distincts: WinRec pour l'enregistrement, et WinCut pour le montage. Bien que ces programmes soient vendus séparément (un peu moins de 500 FF chacun), on ne voit pas très bien ce que l'on ferait de l'un sans l'autre. Les activités d'enregistrement et de montage sont ceci dit suffisamment distinctes pour que la nécessité de quitter l'un pour charger l'autre ne constitue pas une rupture d'activité trop contraignante.

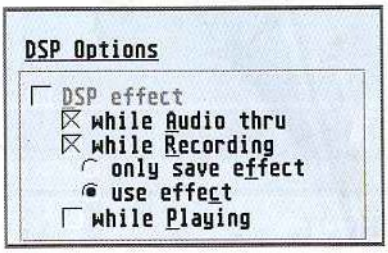
La version de Win que nous avons reçue est en allemand, menus et documentation. Elle offre par contre une possibilité originale. Des fichier ressources *.AKP y figurent pour une anglicisation des menus. Ces fichiers étant dotés d'une extension 3 (AKP3), ils ne sont pas reconnus par les cookies de nos Falcons francisés, prévus pour rechercher des fichiers AKP2. Une astuce suggérée par M. Abramson consiste à renommer tous les AKP3 en AKP2, et nos Falcons proprement bernés, d'afficher des menus anglais, pour la plus grande joie des anglophiles germano-défaillants.

WINREC

Comme WinCut, WinRec fonctionne selon un principe de fenêtres qui permet d'adapter la présentation à la taille de l'écran que l'on possède. Il reconnaît les différents interfaces numériques (Blow-Up PSI et Compo), et peut s'adapter aux sorties coaxiales ou optiques. On sait que dans le cas de sortie optique il y a grand intérêt à veiller à la qualité des connexions, qui peuvent produire des distorsions significatives, ce genre d'économies peuvent coûter cher en qualité audio. WinRec propose de se livrer à une compression des données: 25% ou 50%. Cette proposition n'est pas à dédaigner, car pour limiter la taille des fichiers il est largement préférable de travailler sur des données compressées plutôt que de réduire la fréquence d'échantillonnage, qui agit elle directement sur la bande passante et conduit dans un premier temps à un son niveau cassette analogique ou même carrément téléphone. Une compression bien faite respecte au moins partiellement la bande passante.

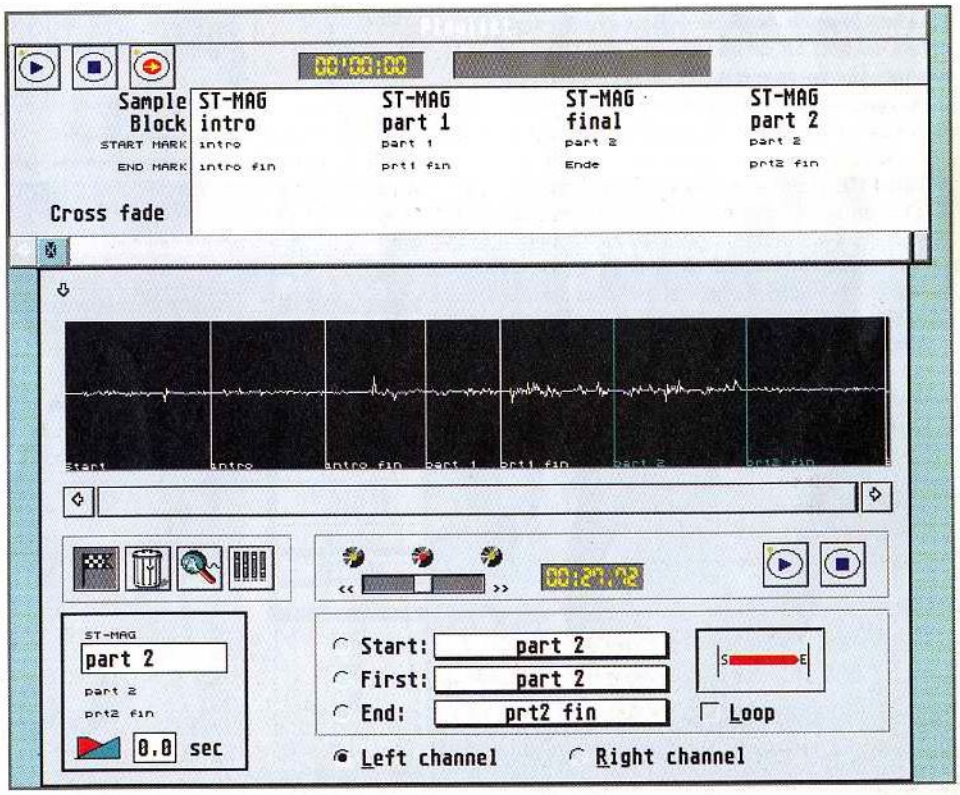
Win est un des rares programmes d'enregistrement à proposer d'analyser le son entrant selon un mode oscilloscope qui permet donc de régler opportunément le niveau d'enregistrement, ou selon un mode analyseur de spectre, qui renseigne lui sur la dispersion harmonique, et invite par conséquent à procéder à une égalisation appropriée puisque l'égaliseur linéaire du DSP peut être activé à l'enregistrement.

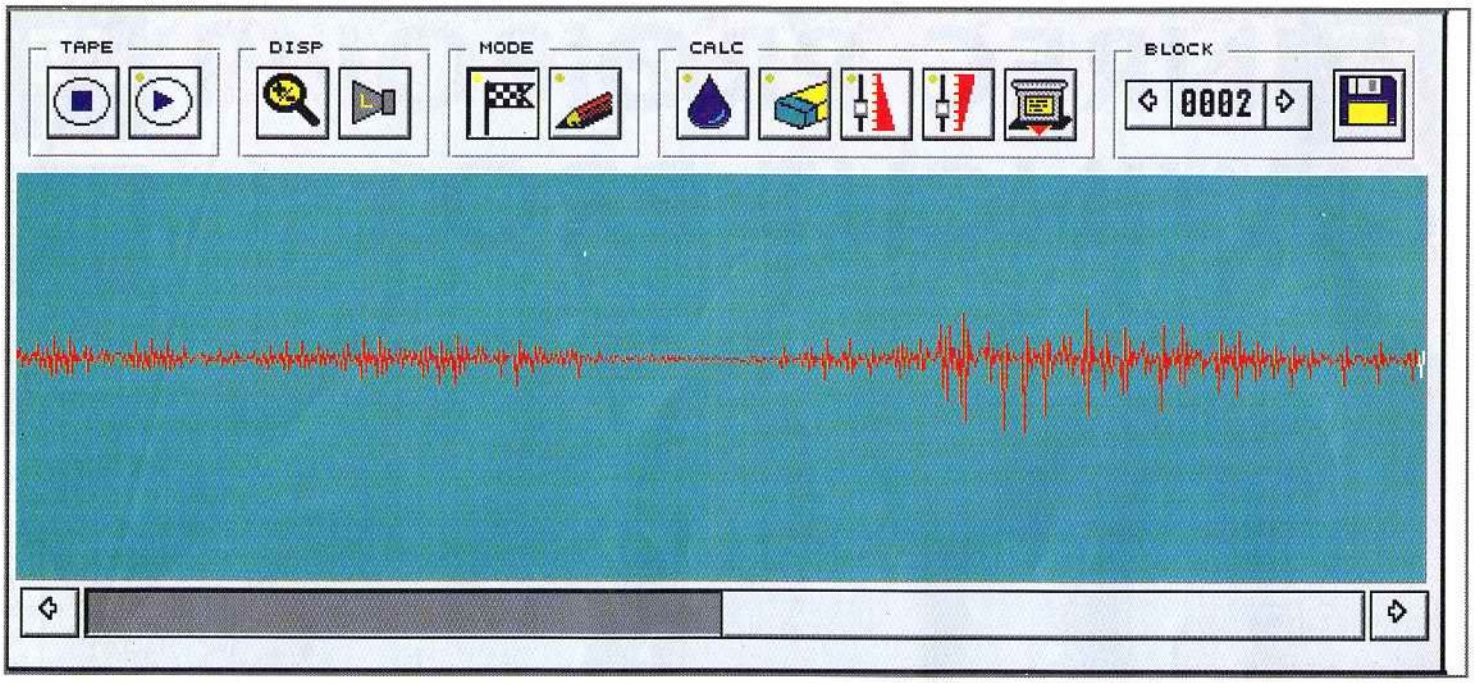
Comme la plupart des programmes d'enregistrement, Win offre le choix de fixer a priori la durée. Il manque actuellement une commande pour accélérer la décrémentation de la taille maximum de la partition proposée, et il m'a fallu plusieurs minutes de clic maintenu pour réduire la partition de 500 Mégas que je voulais utiliser à une taille décente. L'enregistrement peut par contre s'interrompre à tout moment avec la barre d'espace.



Win offre par ailleurs une solution pour tenter de contourner la limitation à deux pistes stéréo, une fonction dubbing pour superposer un nouvel enregistrement à celui déjà existant. Il y a même commande pour doser le mixage entre ces 2 composants. Le résultat comprend évidemment sa part d'aléatoire, il est surtout irréversible, la possibilité reste ouverte.

Autre originalité, le cumul des effets grâce à un menu permettant de créer un effet mixte combinant jusqu'à trois effets (en lignes, en parallèles ou un mélange des 2).





WINCUT

C'est donc le second volet destiné au montage virtuel des fichiers enregistrés avec WinRec. La méthode de travail commence à être bien connue: insertion de marqueurs sur la représentation de la bande enregistrée. Win ne stocke pas l'image avec le fichier et la recalcule donc à chaque chargement, mais suffisamment vite pour ne pas occasionner de gêne. La représentation graphique est tout à fait suffisante pour placer les marqueurs avec précision. Il est alors possible de constituer et de nommer tous les segments que l'on souhaite à partir de ces marqueurs, de les écouter et de les insérer dans la liste de jeu (playlist), en leur affectant l'un des effets souhaités, et même de leur associer un fade in ou out histoire d'adoucir les transitions. On peut à tout moment revenir sur la précision d'un marqueur lorsque le résultat écouté dans la liste de jeu ne convient pas.

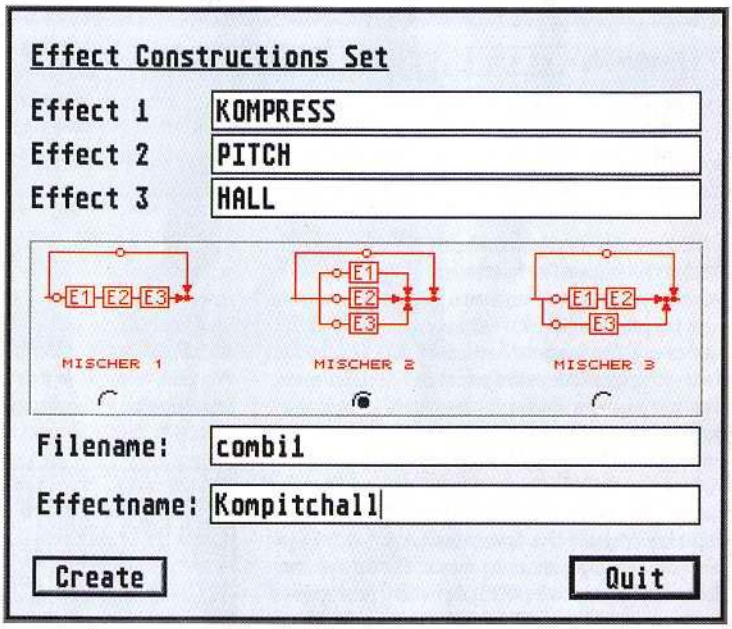
La liste de jeu est modifiable de façon intuitive: déplacement des blocs par clic maintenu, copie avec la touche Alternate. Une option intéressante permet de réexporter le morceau élaboré par la liste de jeu en créant un nouveau fichier audio.

Win est donc un programme assez complet, qui atteint l'objectif qu'il se fixe de réaliser simplement des montages audio, aussi bien sur l'IDE interne (dont la vitesse est suffisante pour du 2 pistes) que sur du SCSI externe.

François AUBOUX

dernière minute

TURTLE BAY importe les deux WIN. Les logiciels et les docs en français bien sur.

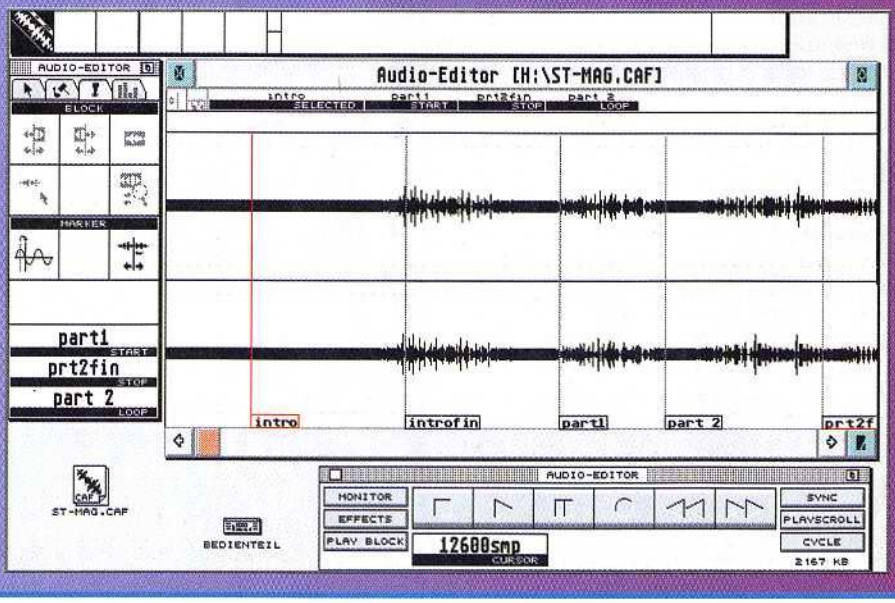


CURE AUDIO

La version de Cure que l'auteur nous a confiée à l'occasion d'un salon étant plutôt du genre 0.99 que 1.0, nous ne nous étendrons pas sur sa présentation. Signalons quand même que ce programme est édité par la même firme que Calamus SL, ce qui laisse augurer d'une certaine qualité, et il est comme lui destiné à être modulaire. Mais nous ne disposons pour l'instant que du module de base, dont nombres de fonctions sont de plus encore dans un grisé qui nous laisse sur notre faim.

Il affiche cependant des ambitions qui devraient en faire un produit intéressant comme d'exploiter les 8 canaux audio du Falcon..

À la différence de Win il permet un zoom vertical dans la représentation graphique des fichiers audio par le redimensionnement de la fenêtre, il propose la désormais classique aide en ligne débrayable, et adopte le même principe de menus et de sous-menus que Calamus SL. Nous vous tenons au courant..



ACTUALITES AUDIO

Sortie de «Win» et «Cure»: 2 logiciels venus d'Outre-Rhin pour permettre de profiter des talents sonores du Falcon sans surécorner le compte en banque. L'un et l'autre conviendront tout à fait à des expérimentateurs musicaux désireux de plonger dans la manipulation acoustique du son.

Le trajet depuis une source acoustique (chant, instrument, CD...) jusqu'au mixage final, en passant par les câbles de microphones, les préamplis de ces mêmes microphones, les disques durs, les tables de mixages, les interfaces numériques.. sont un savoureux terrain d'expériences qui demande un réel travail d'apprentissage, ou muchas muchas pepetas, et encore, avant d'arriver à assurer la norme «qualité CD» tout au long de la chaîne.

L'outil principal, le Falcon, joue parfaitement son rôle pour autant qu'on le caresse dans le sens du poil. Les convertisseurs internes, un peu justes pour certains, me donnent quant à moi toute satisfaction. Mon instrument principal est particulièrement difficile à enregistrer (un sitar: dynamique relativement élevée malgré un faible volume, et large bande passante) or le Falcon m'a permis d'obtenir de meilleurs résultats que dans les meilleurs studios que j'ai fréquentés, que je nommerai donc pas. Le contrôle judicieux des paramètres d'enregistrement joue en effet un rôle décisif. J'ai certes utilisé pour cela des intermédiaires pointus genres micros Neumann et préamplis de qualité, et la modification audio du Falcon dont j'ai bénéficié se révèle tout ce qu'il y a d'astucieuse.

Une imagination défaillante et du mauvais matos mal utilisé ont peu de chance de donner un résultat musical. Comme le meilleur matos est rarement mis au service des meilleures idées, il reste une place béante pour du matos comme le Falcon au service de ces idées qu'elles sont meilleures. La vente de 2 000 interfaces digitales SoundPools en la seule Allemagne fournit une estimation intéressante de cette béance.

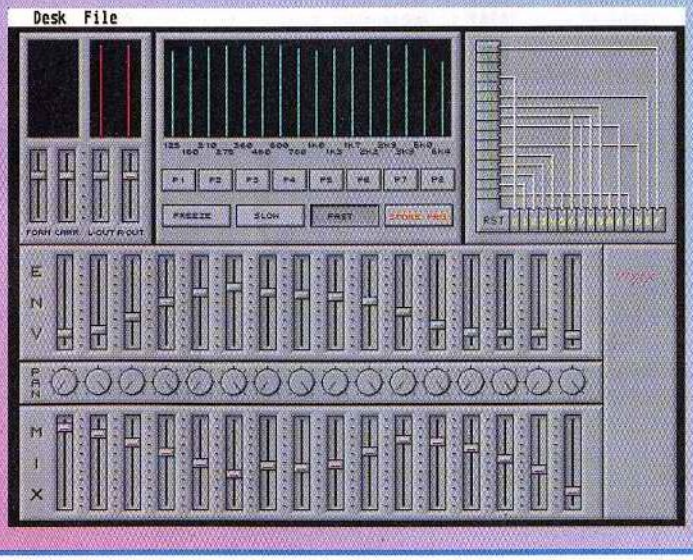
«Win» et «Cure» sont donc destinés à l'enregistrement stéréo (c'est-à-dire que les deux pistes ne sont pas indépendantes), avec les diverses ressources du montage virtuel: constitution de blocs, détermination d'une liste éxécutable, dite play-list, de ces blocs, et utilisation du DSP pour générer des effets. Il n'est pas inutile de se consacrer au deux pistes dans un premier temps pour s'appliquer à résoudre les différents problèmes audio, que le passage aux 8 et mieux 16 pistes ne fait que multiplier. Ces programmes seront par ailleurs utiles pour des travaux genre montage radio..

On remarque donc une offre de plus en plus généreuse de programmes destinés à l'enregistrement et au montage. Peu d'efforts ont par contre encore été fait dans le sens du traitement du son. CuBase Audio et Logic sont logés à peu près à la même enseigne à ce chapitre. Seul l'égaliseur paramétrique de CuBase peut-être considéré comme un outil digne de ce nom. Plutôt que de concocter chacun dans son coin un nième lecteur de PlayList, les candidats à la programmation musicale sur Falcon devraient aller se faire une idée des perspectives qu'ouvrent des programmes comme GRM Tools, (du nom de l'institut créé par P. Sheffer bien avant l'IRCAM), ou HyperPrism développé sur Mac lui aussi par des français. Ils permettent, par exemple, de se livrer à de multiples variations des paramètres d'effets tous plus déments les uns que les autres, et d'enregistrer ces variations selon des procédés divers. Pro-Tools n'a évidemment pas hésité à leur offrir l'hospitalité. Ces petits chefs-d'oeuvre débouchent sur une créativité acoustique qui ne demanderait qu'à venir enrichir le travail de montage que les uns proposent sur 2 pistes, et les autres sur 8 ou 16. L'idéal serait bien entendu que les développeurs trouvent le moyen de s'entendre avec Steinberg et E-Magic pour que de tels programmes soit reconnus comme des modules de ces puissantes plateformes. La possibilité au moins de retraiter des files AIF de CuBase ou Logic grâce à un programme convertisseur de format serait déjà la bienvenue.. on m'annonce qu'un tel programme immine, et qu'Avalon 3 n'est pas un mythe, tous les espoirs sont permis.

François AUBOUX

VOXX

On vous en parlait lors du compte rendu du ProTOS 94. En attendant de pouvoir en faire un test complet, voici une capture d'écran qui devrait achever de vous mettre l'eau à la bouche. La manipulation des potentiomètres est très aisée. Pour faire une courbe globale, il suffit de faire défiler la souris en gardant le bouton gauche appuyé et les curseur se mettent en position d'eux mêmes selon le tracé de votre souris.



100 LOGICIELS MIDI

299 F

LES 100 LOGICIELS MIDI EN FREEWARE & SHAREWARE

↦ 22 séquenceurs, éditeurs de partitions, compositeurs algorithmiques, arrangeurs, lecteurs de MIDI Files...

↦ 26 "utilitaires" (calculettes SMPTE, gestionnaires de studio, testeurs de câbles, afficheurs de messages MIDI...).

↦ 40 éditeurs / bibliothécaires et utilitaires de dump (pour TX81Z, DX7, M1, SC-55, D-50, SY22, CZ, VZ, K1, K5, LXP1, MT-32, W-30...).

↦ 12 "pédagogiques" (apprentissage des accords, leçons sur le MIDI...).

10 DISQUETTES COMPACTÉES SOIT 12 Mo DE PROGRAMMES !

Liste des logiciels + disquette de présentation contre cinq timbres au tarif en vigueur...

BON DE COMMANDE

Adressez-moi vos 100 logiciels MIDI pour Atari.
Je règle la somme de 299 francs par chèque, à l'ordre de Transat
3 rue Beauregard, 78430 Louveciennes.
Fax : (1) 30 82 24 64

Nom :_____ Prénom :_____
Adresse :_____
Code postal :_____ Ville :_____

PROGRAMMATION

dirigé par Marc ABRAMSON

ASSEMBLE

BRAINSTORM sort une nouvelle version du programme précité. Au menu, un éditeur de texte remanié avec un RAM DISQUE intégré et un débugguage total du compilateur pour coprocesseur arithmétique.

DEVELOPPER SOUS GEM (12)

Alors, ça se passe bien, cet apprentissage de Speedo ? «Oui», répondent les lecteurs enthousiastes. Et ils ajoutent : «De quoi vas-tu nous parler ce mois-ci, tonton ST Mag ?». Ce à quoi je réponds avec la même fougue : «De l'impression et des fichiers, mes chers amis». Et puisque vous semblez apprécier les proverbes que je vous distille, je vais continuer dans cette voie.

FAISONS BONNE IMPRESSION

Il s'agit donc d'imprimer, c'est-à-dire de mettre quelque chose sur papier via l'imprimante au lieu de l'afficher simplement à l'écran. Nous allons reprendre le programme d'exemple du précédent article, mais en plus de l'affichage, nous allons imprimer ce qui apparaît sur l'écran.

Après l'affichage, nous vérifions au moyen de la fonction GEMDOS «Cprnos» si l'imprimante est prête, c'est-à-dire allumée et «on-line». Ensuite, il faut ouvrir une station de travail. Cette fois-ci, elle ne sera plus virtuelle comme pour l'écran, mais physique. L'ouverture d'une telle station ressemble beaucoup à celle d'une station virtuelle. Nous commençons par remplir le tableau «intin» avec les valeurs adéquates. La première (intin[0]) indique le périphérique sur lequel nous allons travailler, c'est-à-dire pour lequel nous ouvrons cette station.

Il s'agit là de conventions mises en place une bonne fois pour toutes et qui régissent le contenu du fichier ASSIGN.SYS («Qui dit station dit convention», dicton auvergnat). Je ne vais pas détailler toutes ces valeurs, voici les principales (les détails viendront plus tard). Les valeurs de 1 à 10 sont réservées pour les différentes résolutions de l'écran, 21 à 30 pour les drivers d'imprimantes, 31 à 40 pour les Metafiles, 61 à 70 pour les drivers mémoire, 91 à 100 pour les drivers de fichiers image.

Intéressons-nous pour le moment aux imprimantes. Il est donc possible d'indiquer dans le fichier ASSIGN.SYS jusqu'à 10 drivers. Normalement, les programmes devraient demander à l'utilisateur quel driver il convient d'utiliser pour l'impression, dans le cas où plusieurs sont disponibles. Dans la pratique, cela est rarement fait, puisqu'une seule imprimante est connectée à l'ordinateur et que rares sont les utilisateurs qui en ont plusieurs. Donc, on part généralement du principe que le driver est déclaré sous le numéro 21. C'est cette valeur de 21 qui doit être placée dans intin[0]. Speedo comprendra par là qu'on désire imprimer et il utilisera pour ce faire le fichier driver dont le nom est indiqué dans le fichier ASSIGN en face du «21».

Les éléments 1 à 9 de intin contiennent les réglages graphiques par défaut de la station, «1» partout. Enfin, intin[10] contient «0» ou «2». Avec un «2», on choisit de travailler avec le système de coordonnées dit «RC», c'est-à-dire «Raster Coordinates». Le point (0, 0) se trouve alors en haut à gauche. En bas à droite se trouve le point de plus grandes coordonnées, lesquelles dépendent du périphérique, donc de l'imprimante, donc du driver. Avec un «0», on travaillera sous le système «NDC», ce qui signifie «Normalized Device Coordinates». L'origine se trouve alors en bas à gauche et la taille «virtuelle» de la page de travail est de 32767 par 32767 unités. Ce système permet un travail indépendant de la machine et du périphérique utilisés, mais oblige à de savants calculs. Nous ne nous en occuperons pas dans cette rubrique («Système NDC, maux de tête assurés», dicton vendéen).

Nous pouvons désormais ouvrir notre station au moyen de la fonction v_opnwk. Nous lui transmettons l'adresse du tableau intin dûment rempli, un pointeur sur la variable qui nous servira de handle de la station et l'adresse du tableau intout, dans lequel la fonction va nous communiquer en retour de nombreux renseignements quant à la station ouverte, notamment ses largeur et hauteur dans les deux premier mots.

En GFA, il y a un point très important à ne pas omettre. En effet, un programme réalisé avec ce langage a la fâcheuse habitude de se réserver toute la mémoire disponible au lancement, sans se préoccuper de la suite. Or, Speedo a besoin de créer un buffer de travail dans lequel il va enregistrer toutes les opérations graphiques, qui seront imprimées à la fin. Il est donc indispensable de demander au GFA de restituer une partie de sa mémoire avant d'ouvrir la station (avec l'instruction RESERVE), et de la lui rendre après l'impression. Cette quantité de mémoire est difficile à évaluer, le plus sage est de procéder à des essais. Environ 400 Ko pour une imprimante 9 aiguilles, 1 Mo à 1,5 Mo pour une 24 aiguilles ou une laser («Travail en Basic, travail acrobatique», dicton bordelais).

Reste à faire une dernière vérification : le driver est-il bel et bien sur le disque ? La fonction vqt_devinfo va s'en charger pour nous. On lui transmet le handle de la station, son numéro d'identification (le 21), un pointeur sur une variable de retour (un entier) et l'adresse d'une chaîne qui contiendra après l'appel le nom du fichier driver. La variable de retour contient 0 ou 1 selon le cas. Attention avec le nom du driver. Il est bien placé dans la chaîne prévue à cet effet, mais rien n'en marque la fin, pas le plus petit octet nul comme c'est la tradition. Au programmeur, s'il le désire, de séparer le bon grain de l'ivraie et le nom du reste. Il n'y a même pas le point qui sépare habituellement le nom de l'extension, et le nom est complété par des espaces pour compter les 8 caractères réglementaires. A priori, il y a donc 11 caractères à lire (8 pour le nom et 3 pour l'extension), mais il vaut mieux ne pas s'y fier : contrl[4] indique ce nombre. N'oubliez pas, si vous devez afficher le nom quelque part, d'insérer le point et de virer les espaces en trop s'il y en a.

IMPRIMONS

Voilà, notre station est ouverte, l'instant est émouvant. Nous pouvons à présent charger les fontes, de la même manière que pour l'écran. Nous allons pouvoir commencer à «afficher» quelque chose sur cette station, comme nous l'avions fait pour la «station écran». De la même manière que nous avons «blanchi» l'écran pour le vider, nous devons vider la station de travail. Ceci se fait par la fonction v_clear_disp_list, qui attend

en paramètre le handle de la station. Ensuite, tout se passe exactement comme pour la station virtuelle de l'écran : nous clippons la «page» de travail, nous écrivons, nous traçons, nous nous éclatons consciencieusement, et nous déclippons à la fin («Clippage et déclippage sont les deux mamelles du VDI», dicton alsacien).

Pendant ce temps, Speedo enregistre toutes ces opérations dans un buffer, attendant patiemment que nous ayons fini. Lorsque c'est le cas, nous l'en informons par l'appel à la fonction v_updwk, à laquelle on transmet encore et toujours le handle de la station. Cela signale à Speedo que nous avons terminé les différents «affichages», et qu'il peut envoyer à l'imprimante tout ce qu'il a patiemment enregistré dans son buffer. Et ça marche ! L'imprimante se met en route, et sur le papier apparaissent comme par magie le fruit de nos délires graphiques. Un petit appel à la fonction v_clrwk pour conclure. Elle sert en principe à effacer une station physique, mais dans le cas d'une imprimante elle a pour effet d'envoyer l'ordre d'éjecter la feuille de papier. Alors, c'est compliqué d'imprimer sous Speedo ? «Non, tonton ST Mag», répondent les lecteurs (enfin, j'espère).

Notez un point important. Pour des raisons techniques, les imprimantes ne peuvent écrire sur la totalité du papier. Il y a tout autour une zone par laquelle les mécanismes d'entraînement saisissent le papier et où il est impossible de tracer quoi que ce soit. Cette zone est plus ou moins large selon l'imprimante utilisée, c'est plus ou moins crispant, il convient de garder son calme.

D'autre part, il ne faut JAMAIS ouvrir une station physique au début d'un programme et la refermer en quittant. Entre temps, l'utilisateur pourrait modifier les caractéristiques du driver avec un CPX par exemple. Une station doit être ouverte seulement lorsqu'on a besoin d'elle et être fermée juste après utilisation.

METAFILE

Non, ce n'est pas un gros mot. Un Metafile, c'est un fichier d'extension «GEM» (par convention) au format standardisé, contenant la description de toutes les commandes destinées à réaliser un graphique. Au lieu de sauver une image sous forme «bitmap» comme dans les fichiers IMG par exemple, Speedo permet de sauver les instructions et les paramètres qui aboutissent au tracé. Bref, c'est du dessin vectoriel, qui diffère du dessin bitmap comme les fontes Speedo diffèrent des fontes de l'ancien GDOS.

Il y a plusieurs avantages. L'un d'eux est que chaque «objet» est enregistré indépendamment. Un cercle reste un cercle de telles coordonnées et de tel rayon au lieu de n'être qu'une série de points. Ainsi, il sera possible avec un programme adéquat de sélectionner ce cercle, de le déplacer, l'agrandir, etc, opérations impossibles en bitmap. Autre avantage, un fichier GEM est beaucoup plus petit que son équivalent bitmap. Enfin, ce format étant standardisé, il peut servir de passerelle entre divers logiciels.

Il y a aussi des inconvénients. Le principal est que c'est peu commode à mettre en œuvre lorsqu'on n'est pas prévenu de certains pièges et que le principe souffre de quelques limitations. Toutefois, les Metafiles font partie de la réalité dans le monde du graphisme et qu'il serait impensable de parler de programmation sous Speedo sans aborder sérieusement ces indispensables fichiers. Tout bon logiciel de dessin vectoriel propose (ou devrait le faire) le chargement et la sauvegarde au format GEM.

Abordons donc. La génération de Metafiles nécessite la présence du driver idoine, généralement nommé META.SYS et déclaré sous le numéro 31. L'ouverture de la station de travail correspondante ressemble à celle de l'imprimante mais il y a plusieurs opérations supplémentaires qu'il ne faut pas omettre («Opérations omises, Metafile dans la mouise», dicton normand).

HEADER METAFILE

Mots	Signification
0	0xFFFF
1	Taille du header en mots
2	N° de version
3	Flag de coordonnées (0 ou 2)
4	x minimum
5	y minimum
6	x maximum
7	y maximum
8	Largeur page en 1/10 de mm
9	Hauteur page en 1/10 de mm
10	Valeur x à gauche
11	Valeur y en bas
12	Valeur x à droite
13	Valeur y en haut
...	Autres données si nécessaire

INSTRUCTION

Mots	Signification
0	Opcode de la fonction VDI
1	Nombre d'éléments ptsin
2	Nombre d'éléments intin
3	Sous-opcode ou 0
4...	Eléments ptsin
...	Eléments intin

Tout d'abord, le nom du fichier. Lors de l'ouverture de la station, Speedo crée automatiquement dans le chemin courant un fichier nommé GEMFILE.GEM. Comme ce nom par défaut conviendra sans doute rarement, il faut, immédiatement après l'ouverture, utiliser la fonction vm_filename. Le premier paramètre est le handle de la station, le second est le nom désiré pour le fichier, éventuellement précédé de son chemin. Désormais, toutes les actions suivantes se feront vers ce fichier. Mais le fichier par défaut est toujours sur le disque. Il faut passer par la fonction GEMDOS «Fdelete» pour le détruire.

A partir de là, notre «page» de travail est virtuellement créée. Elle a par défaut une dimension de 32767 par 32767 points, ce qui ne fait pas forcément notre affaire. Nous allons commencer par indiquer quelles seront, dans ce système, les coordonnées minimales et maximales acceptables. Ceci se fait par la fonction v_meta_extents, qui attend en paramètre évidemment le handle de la station, ainsi que les quatre valeurs x mini, y mini, x maxi et y maxi. En fait, cet appel est facultatif, mais je pense qu'il vaut mieux le faire par précaution.

Ce n'est pas tout. Il faut, avec la fonction vm_pagesize, indiquer les dimensions de la «page» en dixièmes de millimètres. Il s'agit là de la taille «physique», différente de la taille en points, et permettant par exemple de déclarer que l'on travaille sur une page 21 x 29.7. Les trois paramètres sont dans l'ordre le handle, la largeur et la hauteur.

Enfin, la fonction vm_coords permet de spécifier où se trouve le point d'origine (0, 0) des instructions graphiques qui vont suivre et le point de plus grandes coordonnées. On peut indiquer n'importe quels points dans les limites (-32768, -32768) par (32767, 32767). Par défaut, c'est (0, 32767), (32767, 0), c'est-à-dire que le point d'origine en bas à gauche. Le plus simple est d'inverser les deux coordonnées «y» afin de «remettre» l'origine en haut à gauche comme nous en avons l'habitude en transmettant quelque chose comme «vm_coords (handle, 0, 2970, 2100, 0)» comme dans le listing d'exemple. Les valeurs sont dans l'ordre x0, y0, xn et yn (où «n» est la plus grande coordonnée de la page). Dans la ligne ci-dessus, le point «y0» normalement en bas est placé en haut, et le point «yn» normalement en haut est mis en bas (ça va, vous suivez ?).

ET LES FONTES ?

Voilà maintenant quelque chose qui peut paraître extrêmement surprenant : Il n'est pas possible, dans un Metafile, d'indiquer l'utilisation d'une police différente de la fonte système par le biais de la fonction vst_font. Si cela peut sembler totalement stupide au premier abord, ça l'est moins au second. Méditons un peu. Pour utiliser une autre fonte, il faut avoir obtenu son identificateur par un appel à vqt_name, comme nous l'avons vu le mois dernier. L'identificateur en question serait donc enregistré dans le fichier Meta. Mais comment être sûr que cet identificateur désignera la même fonte lors d'une relecture ultérieure du fichier ? Comment être sûr que la fonte sera disponible ? Le problème de l'identificateur a été résolu sous Speedo. Sans entrer dans des détails qui sortiraient du cadre de l'article, disons simplement qu'une fonte Speedo a toujours le même identificateur (mais pas les fontes bitmap). Si elle est absente, on peut toujours utiliser une fonte par défaut ou demander à l'utilisateur ce qu'il faut faire. Ce qui est certain, c'est qu'il reste délicat d'enregistrer des fontes dans un fichier GEM. Normalement, il n'est donc possible de n'utiliser que la fonte système, qui est forcément toujours en mémoire et dont l'identificateur est toujours «1».

Pour travailler avec d'autres polices, il faut utiliser une fonction à l'usage spécial et qui répond au doux nom de v_write_meta. Elle permet en quelque sorte de définir une nouvelle fonction, comme le développeur le souhaite, avec les paramètres qui s'avèrent nécessaires, mais dont l'interprétation reste cantonnée à cette application. Je ne vais pas décrire ici cette fonction, cela nous entraînerait trop loin. Son principal inconvénient est donc que les autres programmes ne seront pas en mesure d'interpréter ces paramètres lorsqu'ils seront rencontrés dans un fichier Meta et qu'ils seront donc ignorés.

Pour la démonstration tentez donc l'expérience suivante. Avec le logiciel shareware «Kandinsky», Ecrivez un texte avec une fonte Speedo et tracez un cercle n'importe où. Sauvez le fichier GEM, et essayez de le charger sous «My Draw» par exemple. Le cercle sera affiché, mais pas le texte. Les instructions correspondantes, à base de «v_write_meta», sont ignorées !

C'est pour cette raison que le programme d'exemple affiche et imprime exactement la même chose : du texte, mais sauve dans le fichier Meta de simples lignes, un cercle et... un texte en fonte système !

METAFILES SANS SPEEDO

A présent, voilà la bonne nouvelle : pour créer un fichier Meta, point n'est besoin de Speedo. Pour cela, il suffit de connaître la structure relativement simple d'un tel fichier, de le créer et d'y écrire les données «à la main». Certes, ce n'est pas très commode à réaliser, mais cela peut rendre de grands services («Si y'a pas de Speedo, y'a pas trop de bobo», dicton bourguignon). J'en vois déjà qui râlent. «Je ne vais pas me compliquer la vie, la structure du fichier ne m'intéresse pas». Si, il faut obligatoirement la connaître, même si vous ne créerez jamais de fichier Meta «artificiels», car c'est la seule manière de pouvoir les lire. En effet, Speedo permet de créer les fichiers GEM, mais pour les lire et en afficher le contenu, vous devrez vous débrouiller, et pour cela il faut impérativement en connaître la structure. La voici.

Le début d'un fichier GEM est constitué par son header, «entête» pour ceux qui causent bien la France. Ce header, comme d'ailleurs tout le fichier, doit être lu mot par mot, c'est-à-dire deux octets à la fois. Le premier mot a toujours la valeur «FFFF» en hexa, 65635 en décimal. Le second est la taille de l'entête en mots (tout compris). Le troisième mot indique le numéro de version (par exemple «101» décimal signifie version «1.01»). Le quatrième est le flag de coordonnées NDC ou RC (0 ou 2). Les quatre suivants sont respectivement les plus petites coordonnées x et y utilisées et les plus grandes (revoyez la fonction v_meta_extents). Ces valeurs peuvent être mises à 0. Viennent ensuite deux mots indiquant les largeur et hauteur de la «page» en 1/10 de millimètres (fonction vm_pagesize), puis les coordonnées x et y du coin inférieur gauche, et celles du coin supérieur droit (fonction vm_coords). Des données supplémentaires peuvent ensuite être introduites dans ce header, comme par exemple la «signature» d'un programme particulier.

Viennent alors les instructions VDI, à la queue leu leu. Pour chacune d'elle, le premier mot est l'opcode VDI, c'est-à-dire le numéro de la fonction. Le second est le nombre d'éléments à placer dans le tableau ptsin, le troisième le nombre d'éléments à placer dans le tableau intin. Le quatrième est le sous-opcode de la fonction s'il y en a. Suivent alors les éléments ptsin et les éléments intin. La fin de la liste d'instructions est marquée par le pseudo-opcode «FFFF» (que Speedo inscrit automatiquement lors de la fermeture de la station). Tout cela est rappelé dans le tableau qui accompagne cet article. J'ai gardé une info pour la fin : tous les mots sont écrit au format Intel, c'est-à-dire qu'il faut inverser l'octet haut et l'octet bas, pour compliquer un peu les choses.

L'application qui lit un fichier Meta doit effectuer si nécessaire la conversion des coordonnées indiquées de manière à ce que l'affichage soit correct («Coordonnées converties, affichage réussi», dicton limousin). Il convient de relire une par une toutes les instructions enregistrées dans le fichier Meta, de les interpréter et de les exécuter (en ignorant purement et simplement les «v_write_meta»). Il s'agit en quelque sorte de repasser l'enregistrement.

FAISONS LE POINT

Comme on l'a vu, tout travail destiné à un autre périphérique que l'écran nécessite l'ouverture d'une station de travail physique de numéro correspondant à ce périphérique et bien sûr la présence du driver idoine. Dans l'ensemble, la suite n'est guère différente du travail sur l'écran, il suffit d'indiquer à chaque fois le handle de la station concernée.

J'ai mentionné l'existence de drivers mémoire et de drivers de fichiers image. Nous en parlerons une prochaine fois, ainsi que de deux ou trois autres bricoles qui nécessitent des précautions particulières et que j'ai soigneusement évité jusque là.

En attendant le mois prochain, faites bonne impression.

Claude ATTARD

MINT (3)

LES JOIES DU MULTITACHE (III)

Tatatatam ! Troisième épisode de notre feuilleton de la rentrée avec dans le rôle principal : Mister MiNT ! Le beau et jeune noyau multitâche a désormais fait parlé de lui et de nombreux courtisants commencent à vouloir le programmer. Menés par le sempiternel ST Mag ceux-ci réussiront-ils à développer leurs applications fétiches ? Après avoir battu une armée de signaux la fois précédente, aidons les à abattre un autre pan de la programmation multitâche ce mois-ci...

Pfiouuu, dure, dure, la vie de programmeur ! Reprenons nos esprits, le but de cet article est de poursuivre un peu plus dans l'exploration des possibilités qu'offre MiNT pour programmer en multitâche.

Nous avons déjà vu comment une tâche «père» pouvait créer d'autres tâches dites «fils». Par ailleurs, nous savons aussi que ces tâches peuvent s'envoyer des signaux et les manipuler. Ceux-ci permettent à une tâche de prévenir une autre qu'une action particulière doit se produire, et notamment, cela permet à deux process de se synchroniser, l'un se mettant à attendre l'autre.

A quoi cela peut-il bien servir à deux tâches de se synchroniser ? Lorsque l'on écrit un programme composé de plusieurs tâches, on cherche bien souvent à répartir le traitement entre différents process. A un moment donné, lorsque chacune des tâches a avancé dans son travail, il est bon de regrouper les données ou bien de les échanger. Et bien, pour que tous les process atteignent ce moment donné, il est assez utile de pouvoir les synchroniser.

Et, me direz-vous, au fait, comment fait-on pour faire transiter des données d'une tâche vers une autre ? C'est tout le programme de cet article, nous allons voir comment utiliser des fonctions de communication. C'est une partie de ce que l'on appelle les IPCs, de l'anglais «Inter-Process Communication».

LES MESSAGES

Il existe sous MiNT une fonction destinée à traiter de courts messages, il s'agit de «Pmsg». Cette fonction permet d'envoyer des messages vers une boite aux lettres ou d'en lire. Les messages sont de taille fixe :

2 mots longs et 1 mot court.

struct msg { LONG msg1, msg2; WORD pid }

Les deux premiers éléments dépendent de l'utilisation du message mais le dernier mot contient le pid de l'interlocuteur lors de la communication. En retour d'un appel pour écrire, le pid est celui du process qui a lu le message et en retour d'un appel en lecture, on obtient dans ce dernier mot le pid du process qui a déposé le message dans la boite aux lettres.

L'appel de «Pmsg»,

LONG Pmsg(WORD mode, LONG mboxid, struct msg *msgptr); permet les différentes opérations suivantes :

- **mode = 0x0000** : lecture
- **mode = 0x0001 :** écriture
- **mode = 0x0002 :** écriture, puis lecture dans la b.a.l. numéro 0xFFFFxxxx o xxxx est le pid du process ayant fait l'appel - mode OR 0x8000 pour que l'opération commandée soit non bloquante

En temps normal, un process qui écrit attend que son message soit lu et de même (là c'est un peu normal !) un lecteur est bloqué tant qu'il n'y a pas de message à lire. Si le bit 0x8000 est positionné lors d'un appel, l'opération devient non bloquante. Attention cependant, si l'autre process, l'interlocuteur, n'est pas là pour communiquer lors de l'appel, la fonction retourne -1 et le message est perdu.

Dans le mode 2, l'émetteur du message attend un retour de la part du process qui aura lu son message. Ce retour est à adresser à la boite aux lettres qui porte le numéro (0xFFFF0000 | pid). L'écrivain devient lecteur aussit't son message déposé et la tâche est endormie. Elle n'est réveillée que lorsque le destinataire a répondu.

Les utilisations possibles de cette fonction sont relativement larges. On voit en effet que outre la transmission de petits messages, elle permet de nombreuses combinaisons de synchronisation. Le caractère bloquant des appels offre la possibilité de fixer des rendez-

vous entre deux process sans, en plus, savoir nécessairement lequel des process atteindra le premier le point de rendez-vous. On peut ainsi imaginer des tâches de calcul évoluer à des vitesses différentes et en parallèle.

Les mots longs transmis peuvent aussi par exemple contenir un indicateur d'état pour préciser si un traitement s'est convenablement déroulé, ils sont utilisés pour émettre des résultats. Le mode 2 permet quant à lui d'attendre un accusé de réception ou bien, pour tout type de donnée transmis, un véritable échange entre deux process.

Par contre, il n'en reste pas moins que cette fonction ne convient pas pour échanger de gros volumes de donnée. Nous allons résoudre cela avec ce qui suit.

LA MEMOIRE PARTAGEE

Lorsque l'on veut stocker de gros volumes d'information, on réserve généralement une certaine quantité de mémoire destinée à contenir tableaux, listes cha?nées ou je ne sais quoi. Le problème est que lorsqu'un process réserve cette mémoire, lui seul a le droit d'y accéder.

Il serait pourtant bien pratique de déclarer qu'une partie de la mémoire est commune à plusieurs tâches et que toutes peuvent y accéder pour lire ou y déposer des données. Ceci est possible grâce à la mémoire partagée implémentée dans MiNT.

Si vous vous souvenez du premier de ces articles, nous avions vu que MiNT traitait tous ses objets comme des fichiers. Vous ne serez donc pas étonnés d'appendre que c'est aussi sous cet angle qu'est vue la mémoire partagée. Sous la racine «U:» (pour «lecteur Unifié») se trouve effectivement le répertoire «\SHM» (pour SHared Memory) qui contient tous les «fichiers mémoire partagée» du système (ne cherchez pas, sans les v'tres, il n'y en a pas).

Pour créer un segment de mémoire partagée, rien de bien compliqué. Dans un premier temps, il va falloir que cette mémoire soit réservée et pour ce faire, un traditionnel Malloc() fera bien l'affaire.

Ensuite, comme le segment partagé est un fichier, créons-le : fd = Fcreate («U:\\SHM\\TOTO.MEM», 0);

Enfin, il ne reste plus qu'à attacher le bloc de mémoire à ce fichier. On utilise pour ce faire une des nombreuses options de la fonction «Fcntl» : «SHMSETBLK», donc :

```
bloc=Malloc (10000);
Fcntl (fd, bloc, SHMSETBLK);
```

Et voilà, le segment de mémoire à l'adresse «bloc» est associé au fichier «TOTO.MEM» et est accessible à tous process.

Pour y accéder, il suffira à une tâche d'ouvrir le fichier mémoire puis de récupérer l'adresse du segment par l'appel inverse à «Fcntl» : SHMGETBLK.

```
fd=Fopen («U:\\SHM\\TOTO.MEM», 2);
bloc=Fcntl(fd, 0L, SHMGETBLK);
...
Fclose(fd);
```

Pour ce qui est de l'utilisation, les choses sont on ne peut plus simples... jusqu'à ce qu'aucun process n'ai envie de libérer ou détruire le segment de mémoire partagée. La procédure normale pour détruire un segment partagé est, dans un premier temps, d'effacer le fichier mémoire par la fonction «Fdelete» puis de libérer le bloc par «Mfree». Notez qu'un segment n'est pas nécessairement détruit lorsque le programme qui l'a créé se termine.

Avec un segment de mémoire partagée, il arrivera un moment o plusieurs process seront en cours d'utilisation se ce segment. Et il peut arriver qu'une tâche qui a fini son traitement tente de le détruire. Dans ce cas, l'appel de «Fdelete» échouera. C'est l'appel à la fonction «Fclose» comme dans l'exemple ci-dessus, qui permet à un process de déclarer qu'il n'utilise plus le segment, autrement, il n'est pas permis qu'une autre tâche le détruise.

Pour que la mémoire allouée d'un segment partagée soit effectivement désallouée, il est nécessaire que d'une part le fichier associé soit effacé (donc après tous les «Fclose») et que ensuite les process qui utilisaient le bloc de mémoire l'aient libéré (soit par «Mfree» soit en se terminant).

Deux ou trois petites choses à noter pour manipuler la mémoire partagée :

Les adresses obtenues pour localiser le bloc de mémoire sont différentes selon les programmes qui utilisent le segment. La raison en est que MiNT gère la protection de l'espace mémoire entre programmes et que les adresses manipulées sont relatives au segment dans lequel les programmes sont logés. Ainsi n'utilisez jamais de pointeurs dans des zones de mémoire partagée ; nous parlions tout à l'heure de listes cha?née, si vous devez les utiliser, veillez à les construire de manière relative et non pas absolue par exemple.

Si vous interrogez le système sur la taille d'un fichier de mémoire partagée, il vous retournera s√rement une taille supérieure à l'allocation que vous avez demandée, c'est ainsi car la réservation de mémoire auprès du système ne se fait que par multiples d'une certaine taille

Rien ne vaut quelques petits exemples pour faire couler le tout, donc fidèles à notre habitude, les voici, les p'tits exemples, tout chauds, de ce mois-ci.

DEUX P'TITS EXEMPLES

Pour illustrer notre propos, vous trouverez deux programmes. Le premier utilise les boites aux lettres, il s'agit du couple «pere_mbx.c» et «fils_mbx.c». Le second permet de mettre en oeuvre la mémoire partagée, il s'agit du couple «pere_shm.c» et «fils_shm.c». Comme la dernière fois, ils sont destinés à Ωtre lancés à partir d'un shell de commande.

Pour les boites aux lettres, nous utiliserons donc la fonction «Pmsg». Les déclarations initiales permettent de définir les modes, un numéro de «mailbox», ainsi qu'une structure de message. Le r'le du père consiste, comme toujours, à créer un fils, puis, il entre dans son action spécifique. Celle-ci consiste ici, comme vous pouvez le lire, à faire bouger le contenu du message puis à l'envoyer au fils. Cet envoi utilise donc le mode 1 avec un «ou» avec 0x8000 pour rendre l'opération non bloquante et se répète toutes les quatre secondes

Voyons le comportement du fils : Ce process commence par attendre 20 secondes puis se met à lire les message dans la boite aux lettres. Il utilise donc la fonction «Pmsg» en mode 0.

A l'exécution, on voit clairement que les premiers messages du père sont perdus ; en effet, celui-ci en mode non bloquant n'attend pas qu'un lecteur se présente pour relever la boite aux lettres, si il n'y a personne, le message n'est pas conservé. Par contre, après les 20 premières secondes, le fils étant en boucle sans attente, il se place toujours en position d'attente de message (bloquante) et là, dès que le père dépose un message, le fils le lit.

La procédure de sortie prévue dans le père est tout à fait classique, la même que ce que nous avions vu la fois précédente, ce ne sera pas le cas pour la gestion de la mémoire partagée.

Voyons donc le second programme qui utilise la mémoire partagée justement. Les déclarations de ce programme ne recèlent d'aucun vice caché, simplement, n'oubliez pas le «include» de «filesys.h».

Nous allons retrouver avec le père la démarche expliquée ci-dessus pour créer un fichier de mémoire partagée. Il commence par créer le fichier «U:\\SHM\\SHARED.SYS» et alloue la mémoire nécessaire pour un tableau de dix «integer». L'association de cette mémoire avec le fichier se fait ensuite par l'appel à la fonction «Fcntl». No problemo, le fils est lancé et le père se met à modifier la mémoire partagée de fa?on périodique, toute les quatre seconde.

Coté fils, démarche là aussi classique : ouverture du fichier de mémoire et il récupère l'adresse du bloc de mémoire grâce à la fonction «Fcntl». Ceci est suivi d'un... «Fclose», tiens, bizarre, pourtant le fils souhaite continuer à utiliser la mémoire partagée ? Il va d'ailleurs le faire en lisant cette mémoire sur synchronisations envoyées par le père sous forme de signal (SIGUSR1).

Alors ? et bien regardons la procédure de sortie prévue dans le père. Lorsque celui-ci re?oit un signal de terminaison, la fonction sortie est appelée. Elle commence par tuer le fils, pratique, il avait déjà refermé le fichier de mémoire partagée qu'il avait ouvert ! Ensuite, le père ferme à son tour le fichier «U:\\SHM\\SHARED.SYS» et il tente de l'effacer... ce qui se passe normalement très bien (mais vous pourrez essayer d"ter le «Fclose» du fils). Enfin, après ce périple, le bloc de mémoire alloué est désalloué ; ceci s'est fait automatiquement du coté du fils lorsqu'il a été tué. Tout se termine ainsi en ordre.

Il n'est pas gagnant dans notre cas de refermer le fichier de mémoire partagée au niveau du fils dès le départ car son utilisation est de toutes fa?ons régie par le père (et en plus ils sont les seuls à l'utiliser). Dans d'autres circonstances, il aurait fallu intercepter au niveau du fils un signal de terminaison et là seulement, fermer le fichier de mémoire et libérer la mémoire associée, mais bon, quand on peut s'en passer...

FIN ET AMUSEZ-VOUS BIEN

Voilà pour cette série sur MiNT, vous disposez désormais d'un ensemble d'appels suffisant pour vous lancer dans des développements sympathiques. Seule la limite de votre imagination et de votre curiosité stoppera votre programmation. Il y a un milliard de petits cas particuliers que nous pourrions traiter mais je vous laisse les découvrir seuls, c'est bien plus intéressant.

Toujours, pour me contacter, une adresse E-mail : «bercovie@esiee.fr» ou bien accessoirement le 3615 STMAG en bal NAOS qui prend la poussière de jours en jours. Merci à tous ceux d'entre vous qui m'écrivent pour apporter des précisions à ce que j'ai pu découvrir en programmant MiNT. Si vous cherchez encore un package MiNT, il me semble que le site ftp «ftp.univ-stuttgart.de» comblera votre bonheur et pour ceux qui n'accèdent pas à Internet, nous essaierons de rapatrier un bonne version de MiNT en téléchargement sur le serveur Minitel de STMAG ou à la boutique de Pressimage.

Sur ce, comme dirait mon collègue, portez-vous bien !

Marc BERCOVICI

LE DSP 56001 (3)

LE DSP 56001: ZOOMS ET ROTATIONS

Je vous l'avais promis le mois dernier, nous allons parler ce mois-ci de cet effet très spectaculaire que les démo-makers appellent le «ROTOZOOM». Mais qu'est ce donc que cela?

ROTOZOOM [ROTOZUM] N.M. (LAT. TOURNUM ET ZUMUM)

Se dit d'un sprite qui tourne et qui grandit ou rapetisse à grande vitesse.|| Maladie très grave et incurable qui atteint les démo-makers en fin de carrière.

On n'arrête pas de vous le dire depuis deux ans, le Falcon est un ordinateur génial avec un DSP génial, le problème c'est que, jusqu'à ces derniers mois, vous n'en aviez pas encore eu la preuve, tout au moins dans le domaine du graphisme et de l'animation. Je m'en vais donc vous donner quelques rudiments en la matière. Et pour cela je prendrai l'exemple particulier du «ROTOZOOM».

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Le but du jeu est d'effectuer rotations et zooms sur un sprite, et ce le plus rapidement possible. Ce type de déformation étant assez compliquée à calculer de manière rapide, l'idée était donc d'utiliser le DSP histoire de voir si ce n'était pas plus rapide.

LA MÉTHODE TRADITIONNELLE

Le principe de base pour appliquer une déformation à un motif est de calculer le point de l'image de départ pour chaque point de l'image d'arrivée. Autrement dit:

x'=f(X,Y)
y'=g(X,Y)

avec (x',y') un point de l'image de départ et (X,Y) un point de l'image d'arrivée.

f() et g() sont les fonctions qui représentent la déformation.

Pourquoi cette méthode est elle lente?

Simplement parce que la formule pour un zoom est:

x'=A*X
y'=B*Y

et pour une rotation:

x'=X*cos(a)+Y*sin(a)
y'=Y*cos(a)-X*sin(a)

Soit six multiplications au total pour un «ROTOZOOM».

Sur un 68030 la multiplication prend 24 cycles en 16 bits et 44 cycles en 32 bits! Le problème semble évident. D'autant plus que les coefficients sont des réels et non des entiers, une routine en 68030 utilisant cette méthode serai très «lourde» et très lente. Évidement, il n'est pas obligatoire de faire ainsi: il existe en effet des algorithmes de «ROTOZOOMS» n'utilisant aucune multiplication, mais c'est une autre histoire... qui mériterait peut-être un autre article!

ET LE DSP DANS TOUT CA?

Comme vous le savez le DSP effectue les multiplications en deux cycles d'horloges, ce qui est nettement mieux (sans compter que l'horloge du DSP est à 32Mhz sur le Falcon).

En fait il y a deux méthodes pour réaliser cet effet avec le DSP; la bonne et la mauvaise.

Première méthode, on envoie le sprite dans le DSP, celui-ci le recalcule en lui appliquant la déformation puis renvoie au 68030 le sprite déformé qu'il ne nous reste plus qu'à afficher.

En fait cette méthode est très mauvaise; en effet d'une part il faut envoyer les données au DSP, ce qui prend du temps, en plus il faut récupérer ces données ce qui prend encore plus de temps. Sans compter que la mémoire du DSP ne fait «que» 32 kwords et que ce n'est vraiment pas beaucoup pour des données graphiques. Laissons tomber, cette méthode ne convient pas.

Si vous relisez le début de l'article, vous remarquerez que l'on a seulement besoin des coordonnées du pixel de l'image et ce pour chacun des pixels de l'écran d'arrivée. Autrement dit, nul besoin d'envoyer le sprite dans le DSP. en fait ,il n'est pas utile d'envoyer grand-chose au DSP; celui-ci a juste besoin des caractéristiques du sprite et de la déformation (largeur, hauteur, angle de rotation, facteur de zoom). À partir de ces données, le DSP calcule les coordonnées du pixel original pour chaque points et nous les envoie. Nous n'avons alors plus qu'à afficher le pixel en question.

On peut encore améliorer le principe. En fait un pixel peut être représenté par ces coordonnées ou par son offset par rapport au début de l'image; il peut même être totalement représenté par son adresse. Sur Falcon, pour que cela soit efficace, il faudra être en mode True Color, en effet dans ce mode chaque pixel est codé sur un mot.

La formule pour trouver l'adresse d'un pixel à partir de ces coordonnées en True Color est:

Adr_pixel=Adr_Image+2*(X+Y*largeur).

Pour chaque pixel de l'image destination, le DSP n'aura donc qu'a nous renvoyer l'adresse du pixel de l'image source qu'il nous suffira d'afficher.

Le point sensible de cette méthode est effectivement l'échange avec le DSP, en effet le port Host est un goulot d'étranglement pour le transfert des données. La méthode la plus rapide connue à ce jour est d'utiliser un mode d'adressage particulier du 68030 qui est «l'adressage indirect par mémoire».

A0 contient l'adresse du port HOST (**$FFFFA204**)

Le code suivant donne directement le pixel à afficher dans D0:

```
move.w  ([a0]),d0
```

En fait cette instruction est équivalente à:

```
move.l  (a0),a1
move.w  (a1),d0
```

L'affichage d'un pixel est donc:
(A1 contient l'adresse de l'écran)

```
move.w  ([a0]),(a1)+
```

Impressionnant, n'est il pas? Le problème est que le DSP ne travaille tout de même pas à la vitesse de la lumière. Il va donc falloir attendre un peu entre l'affichage de deux points consécutifs.

Nous allons mettre à profit ce «temps libre» pour gérer la transparence. En effet, en général un sprite a des parties transparentes qu'il convient donc de ne pas afficher. Nous considèrerons que les pixels noirs ($0000) seront ces pixels transparents qui ne devront donc pas être affichés. Pour cela, il conviendra d'effectuer un test, le but du jeu étant que la routine de test+affichage du pixel prenne moins de temps que le DSP pour calculer le pixel suivant. Ainsi le 68030 et le 56001 travaillerons exactement en parallèle; pendant que le DSP calculera le pixel suivant, le 030 affichera le pixel «en cours».

La routine d'affichage devient donc;

```
    move.w    ([a0]),d0
    bne.s ok
    move.w    d0,(a0)
ok  addq.l    #2,a0
    nop
    nop
```

Les NOP servent à se synchroniser exactement avec le DSP. Je sais que cette méthode n'est pas très «propre», d'ailleurs elle ne fonctionne pas avec les Falcons accélérés (il faut ajouter des NOP), mais c'est la plus rapide!

Petite remarque: le sprite est au format TGA modifié, c'est-à-dire qu'il contient une entête de 18 octets suivies des données au format True Color (ie

RRRRRGGGGGGBBBBB=2 octets). On peut obtenir de telles images grâce un utilitaire en POSTCARDWARE nommé «BNR_VIEW.APP».

DU COTE DU DSP

Vous avez remarqué je ne vous ai parlé quasiment que du 68030 (le comble dans une rubrique intitulée DSP 56001). En fait c'est souvent le cas, le DSP étant bien plus rapide que le 030 les problèmes sont plus nombreux avec ce dernier.

Dans le DSP par contre, c'est tout simple!

On défini une zone de mémoire (interne) qui contient les données du sprite à afficher. Bien entendu, cette zone devra être initialisée avant chaque affichage. C'est le 68030 (encore lui!) qui envoie ces données au DSP.

La routine d'affichage proprement dite est assez simple. Il s'agit de deux boucles imbriquées l'une compte les lignes, l'autre les colonnes. Puis Pour chaque pixel, on calcule la déformation (rotation+zoom) puis on en déduit l'adresse qu'il ne reste qu'à envoyer au 68030, et c'est tout.

Une petite curiosité tout de même; le calcul du zoom n'est pas effectué par une multiplication mais par une addition! En fait, on incrémente les lignes et les colonnes d'un nombre réel. Par exemple si on incrémente X de 0.5 à chaque fois, l'image finale sera deux fois plus grande (car chaque pixel est compté deux fois).

L'article du mois précédent sera bien utile pour comprendre le calcul de l'adresse à partir des coordonnées du pixel:

L'accumulateur A contient l'abscisse et Y0 l'ordonnée du pixel dont on cherche l'adresse. X1 contient la largeur du sprite.

Comme vous le voyez, il s'agit de nombres entiers. Voici la routine de calcul:

```
mpy  y0,x1,b
```

Après cette instruction le résultat de y0*x1 se trouve dans b0 et est multiplié par deux (ça tombe bien, cela nous évitera d'avoir à le faire).

```
move B0,B
addl  B,A   x:adr,B
```

Ces instructions effectuent B0+A*2 et stockent le résultat dans A puis chargement de x:adr (adresse du sprite) dans B.

```
add   b,a
```

Addition de B à A et résultat dans A

Maintenant A contient l'adresse du pixel à afficher.

LES PERFORMANCES

Disons le tout net, c'est rapide mais pas transcendantal. Assemblez le listing qui se trouve sur la disquette du mois et admirez... Cela reste rapide jusqu'a une taille de 160*100 pixels, mais en 320*200 l'animation est lente et très saccadée, environ 3 images par seconde (à vue d'oeil). Ce résultat est très honorable car on aurait certainement pas pu y arriver sans le DSP et uniquement grâce au 68030. Toujours est il que c'est inutilisable pour un jeu ou une démo! Mais alors il n'y a rien à faire?

Et bien si, justement, regardez «MoonSpeeder» par exemple, ça tourne très vite et c'est en plein écran. Tout ça pour dire que ce n'est pas parce qu'on a un DSP qu'on est les meilleurs du monde. L'adaptation directe d'un algorithme pour le DSP ne donne pas de bons résultats, c'est au moins 5 fois plus rapide que le 030 certes, mais ce n'est toujours pas utilisable. La solution si l'on veut essayer de rivaliser avec les PC 486-Dx2-66-Overdrive-BusLocal-schmurtz, c'est d'optimiser nos algorithmes et d'être «INTELligents».

Le mois prochain on continue dans le graphisme et on verra ce qu'il est vraiment possible de faire en étant justement un peu plus futé (enfin si j'y arrive).

Mathias AGOPIAN

faites le pari de l'innovation

WINREC PRO ..... 490 frs
le meilleur des Direct To Disk sur Falcon 030

WINCUT PRO ..... 490 frs
Falcon se dit désormais studio de montage !

MAXON computer

Boîtier Grande Tour
Clavier PC ou TT, MégaSTE
Montage de SCSI en interne
Alimentation 230 Watts
4 ouvertures 5" 1/4
Montage rapide et facile
1690 frs

Tower Elan

Option CD-ROM
Quadruple Vitesse
Livré avec CD Tools
et la connectique.
2290 frs

PRODUITS DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR

speedware
90, rue Masséna 69006 Lyon
Tel : 72 75 92 84 Fax : 72 74 49 58

!

Alligator040

Alligator040 quadruple la vitesse de votre TT ou de votre Falcon(en moyenne). Compatible GEM, elle est désactivable par un simple accessoire.

Alligator030
pour FALCON

Les cartes Alligator sont aussi disponibles pour Falcon en version 68030 à 42Mhz.
Il suffit de les pluger sur le port d'extension.
entre 1000 et 1500 frs

Profitez pleinement des capacités de votre Jaguar en la connectant sur votre écran couleur Atari ainsi que sur votre chaîne HiFi. Tous les détails dans notre catalogue complet.

je souhaite recevoir votre catalogue complet
NOM
ADRESSE

communication

dirigé par François PLANQUE

INTERNET SUR LE 3615 ST MAG

Si vous avez une BAL sur le 3615 STMAG, vous avez un EMAIL depuis peu. Comment ça ? C'est très simple, notre serveur est relié maintenant à INTERNET. Rajoutez **@stmag.pressimage.fr** au nom de votre BAL et vous avez le nom de votre adresse EMAIL. Pour envoyer du courrier, il faut taper *EMAIL puis l'adresse de votre correspondant.
Tout ça pour 1,27 F la minute. Super non ?

CARNET DE ROUTAGE

PARTONS EN CYBER-VOYAGE VIRTUEL !

Assis par terre dans le salon, je regardais les lumières de la ville s'étendre jusqu'à l'horizon. D'ici à la bas, il n'y avait que des toits uniformes. Pour trouver quelque chose qui sorte de l'ordinaire, il aurait certainement fallu aller bien au-delà de cet horizon. Si seulement, j'avais eu le don de pouvoir me téléporter...

J'en étais à ces réflexions lorsque la pénombre de la pièce s'illuminât de cette lumière bleutée somme toute familière. Le Minitel de contrôle de mon serveur venait de s'allumer. Quelqu'un était venu de je ne sais où pour visiter ce service. Je le regarde faire, il finit par télécharger CONNECT 2.46. Visiblement pour lui, ce ne sera pas là, la fin de son voyage !

Je me dis donc que s'il a suffit type de composer le **1-34.89.29.45** sur son Minitel pour se déplacer en quelques secondes de je ne sais où jusqu'à mon salon, il ne me faudrait pas longtemps pour me retrouver derrière cet horizon là bas. En quelques minutes, mes sens se réveillent et je me retrouve sur une bretelle d'accès aux autoroutes de l'information (FranceNet).

Ayant le souvenir du téléchargement fraîchement en tête, je mets le cap sur le premier site ftp anonymous que je repère. C'est pas très loin : ftp.cnam.fr dans /pub/atari. Après quelques tours et détours dans la ville je me rappelle ces paroles d'un vieux routard qui disait en substance, que vu d'ici, les meilleurs fichiers pour Atari se trouvent à l'Est...

Allez, cap sur l'Allemagne. Effectivement, la couverture en sites ftp est si dense que je ne sais pas vraiment par où commencer. Malgré trois ou quatre tentatives d'accès infructueuses, j'ai finalement visité avec succès les sites suivants: **ftp.uni-kl.de (/pub/atari)** puis **ftp.germany.eu.net (/pub/comp/atari-st)** puis **ftp.uni-stuttgart.de (/pub/systems/atari)** et finalement **ftp.informatik.rwth-aachen.de (/pub/atari)**.

J'en suis revenu avec un sac tellement chargé en nouveautés du domaine public de toutes sortes que je ne sais même pas si j'aurais le temps de tout regarder. Allez je me promets d'avoir le get moins facile la prochaine fois ! J'ai quand même remarqué que MiNT avait souvent une place de choix sur les sites ftp pour Atari.

Finalement je m'arrête au cyber-café pour reprendre mon souffle et discuter un peu. Je suis avec attention plusieurs discutions sur l'univers ATARI : les newsgroups comp.sys.atari.st et comp.sys.atari.st.tech reçoivent des dizaines de messages par jour, ça devient difficile de suivre... Il y a aussi des conversations en français **(fr.comp.sys.atari)** mais elles rassemblent moins de monde. On y trouve tout de même une liste de BBS pour Falcon.

En parlant français, je m'attarde un peu dans fr.rec.cuisine où je récupère la recette des fameux donuts d'Homer Simpson... ça peu servir pour reprendre ses forces après un tel voyage. J'en ai l'eau à la bouche mais mon attention est vite détournée par ce groupe **(rec.games.video.atari)** dans lequel quelques protagonistes contestent vigoureusement la suprématie totale de la Jaguar sur ses concurrentes comme le prétend une autre moitié. Je m'approche... mes craintes se confirment : c'est la guerre là-dedans !

C'est pas bon pour moi tant d'agitation! Je décide donc de quitter l'autoroute de l'info à la première sortie. Je me retrouve en rase campagne: avec mon Minitel j'ai composé le **1-47.50.73.58** et me rapproche lentement d'une petite ville. Au bord du chemin, un panneau me mets en garde: « Dans ma ville: Pas de téléchargement ! Dans ma ville : pas d'embrouilles ! Dans ma ville : pas d'gueules tristes ! Ici si tu délires pas : JE TE PENDS ! ... maintenant étranger, tu peux entrer... » et c'est signé du shérif. Je suis à Fraparr Town. C'est carrément le far west ici ! J'avoue que le dépaysement est un peu brutal ! Mais l'objectif est accompli : ici le shérif fait régner l'ordre. Pas de guerre de religion sur la largeur réelle d'un certain bus 64 bits ! En fait, même si ce serveur se revendique « le plus nul de l'ouest parisien » je vous conseille le détour en toute priorité. Il y a des fois, en chevauchant les routes de campagne, on fait d'agréables rencontres... c'est le cas de ce RTC qui tourne sur Atari.

Voilà, il est temps pour moi de rejoindre la pénombre bleutée de mon salon et d'essayer la recette des donuts. Déjà je rêve de couleurs et je songe à mon prochain voyage. J'espère que vous serez avec moi...

fplanque@dialup.francenet.fr

LE MOIS DERNIER

Le catalogue de la boutique de PRESSIMAGE s'est retrouvé amputé de 2 pages pour cause de manque de place. Les ceusses qui se sont retrouvés perdus à la suite de cet inqualifiable censure peuvent se rabattre sur le listing du serveur.

DOM-PUB

dirigé par Jean Jacques ARDOINO

DES TOS POUR LE TOS !

Ce mois-ci, c'est la fête des démos d'applications commerciales et des bureaux alternatifs ! Non, pas de nouvelle démo de Papyrus, mais quelques programmes-phares qu'on n'avait pas l'habitude de trouver en version de démonstration. Quatre bureaux alternatifs également, dont un structuré de façon un peu particulière. On trouvera aussi quelques mises à jours et autres nouveautés, comme d'habitude, ainsi qu'un player/enregistreur de CD Audio qui mérite votre attention.

Beaucoup d'entre vous souhaiteriez que les sharewares soient traduits en français, ou au moins disposer de versions anglaises. Mais, si c'est un souhait que nous partageons tous, le satisfaire n'est pas si simple. Une soixantaine de nouveaux programmes, dont une cinquantaine en allemand, arrive chaque mois à la boutique et sur le serveur et tous les traduire demanderait soit six ou sept personnes supplémentaires, ce qui augmenterait le coût du service au point qu'il perdrait toute sa clientèle, soit que les logiciels soient disponibles beaucoup plus tard, et cela même si une armée de bénévoles s'y collait. La livraison de chaque mois serait soumise à une gestion qui serait plus stressante que les derniers jours de bouclage du magazine.

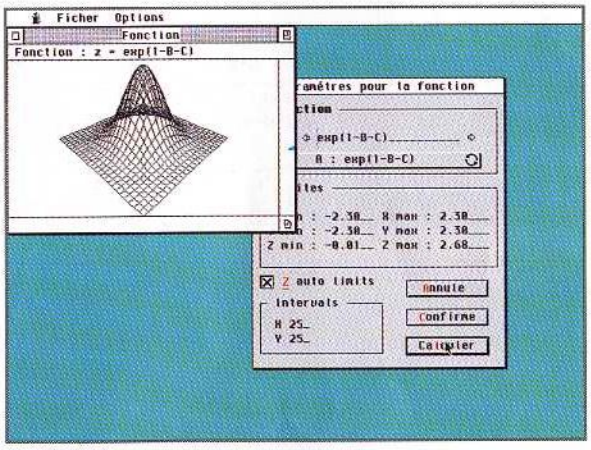
De plus, la traduction de sharewares est soumise à une demande d'autorisation de la part de l'auteur, ce qui demande encore beaucoup de temps et de disponibilité.

Enfin, la réalisation technique des traductions est de difficulté variable : certains programmes n'ont pas de fichier ressource ou ont une grande partie des messages inclue dans le programme, ce qui suppose une traduction au caractère près dans un éditeur de secteurs. J'ai bien essayé de désassembler mais, dans de nombreux cas, si cela rendait l'opération de traduction plus souple, l'application refusait de fonctionner après recompilation. Et, même dans certains cas où il suffisait de traduire un fichier ressource, certaines fonctions du programme ne s'y retrouvaient plus et j'ai choisi, après de multiples tentatives, de me contenter de la version allemande.

Ces programmes sont diffusés dans le monde entier tels quels, en allemand et certains traduits en anglais ou autre, et des dizaines (voire des centaines) de milliers d'utilisateurs sont contents d'en disposer très vite même s'ils préféreraient les utiliser dans leur langue maternelle.

LES DEMOS

Vous avez été impressionnés par Apex Media, à l'Atari Show de décembre, ou vous en avez entendu parler ? Et vous avez un Falcon ? Alors s'ouvre à vous la possibilité de le voir de plus près, puisqu'il est proposé en version de démonstration (en allemand...). Poursuivons dans le graphique et le visuel en annonçant une démo de Neon, le raytracer qui commence à faire parler de lui (Falcon). Art For kids, excellent programme de dessin pour les enfants a lui aussi ses trois versions de démonstration (STE, TT et Falcon). Twilight, protecteur d'écran testé dans le numéro 90, est également en démo.



Enfin, deux programmes moins connus : le premier, Freedom, est un sélecteur de fichiers proche de Selectric, mais non préemptif (on peut même avoir deux sélecteurs en monotâche) et le second, Tarkus, est un étrange croisement entre Papyrus et Calamus et permet, grâce à ses fonctions de mise en page et d'édition de texte, de créer des étiquettes mais aussi d'autres types de documents.

LES MISES A JOUR

Le plateau est bien garni ! Gemini 1.999E est le premier des quatre bureaux annoncés, avec ses Mupfel tools et Text tools. Metados 2.5, pur lequel il est précisé qu'il ne fonctionne pas sur Falcon (comme le précédent : c'est le driver CDARGEN.BOS qui n'est pas adapté au Falcon qui doit utiliser plutôt FALCON.BOS. Il faudra donc essayer l'ancien fichier ou attendre qu'un nouveau soit réalisé). Mountain Reader nous propose une version 2.5 pour gérer nos QWK, suivi de près par MicroTalk 1.7, tandis qu'un nouveau reader off line s'incruste discrètement dans le chapitre des mises à jour : Kiwi QWK 1.16.

Gemview ne se laisse pas faire et réplique illico avec une version 3.12, alerte Two in One qui dit : «Tiens, moi je mets une 1.22 !» et fait une place à 5 to 5 (convertisseur de samples) et sa 2.0, Egale et sa 2.5, Hexedit 1.1, ESSCode (UUEn/DeCode) 6.3, Para Finder 1.25, Comptabilité Domestique 2.07, Led Panel 2.9, CoMa 2.60 et Masterbrowse 4.9. «Mais que font donc Everest, ST-Guide, Starcall, Winrec et OCR ?» demande Gemview. «J'arrive bientôt avec une version 1.4», répond OCR, «mais pour l'instant je laisse ma place à la surprise du mois : c'est Adresse qui nous revient avec une version 1.9 qui, à partir des résolutions en VGA 16 TT, gagne encore en couleurs et en 3D».

Il y a aussi une nouvelle version complète de GLCB (testé dans le numéro 90). Et aussi une version 1.3 de la démo d'Ultimate Arena, moins restrictive que la 1.2, et qui a pu être mise à temps sur la disquette n° 1385 à la place de la version 1.2. Ne reste qu'à l'ajouter sur le serveur, ce que je fais illico.

THING 0.24

Arno Welzel

Thing est un bureau alternatif qui n'a pas la puissance de Gemini, mais qui est aussi moins gourmand en mémoire et dont l'interface, proche esthétiquement de celle de Gemini, est beaucoup plus belle que celle de Tera Desktop. Sur le plan des fonctions, on retrouvera certains côtés d'Ease (avec le menu «liste des applications», les applications installables avec plusieurs extensions, une fenêtre console permettant de lancer les applications TOS...). Il permet de choisir la police d'affichage des fenêtres en mode texte (y compris les polices Speedo proportionnelles qu'il gère en respectant assez bien l'alignement des dates et tailles).

C'est un programme très récent en shareware, qui a encore quelques défauts de jeunesse (bombes après avoir sauvé la config, raccourcis-clavier des applications qui ne fonctionnent pas encore, absence du programme pour voir les fichiers), mais il a l'avantage d'être simple, possède une aide en ligne sous ST-Guide et, il faut le dire, les icônes sont superbes.

M>DESK 1.20

Hermann Wierl

Troisième bureau alternatif du mois, M>Desk est un bureau particulier puisqu'il est plutôt orienté vers la manipulation de fichiers. Il permet également le lancement de programmes et dispose de fonctions avancées. Il a deux fonctions de recherche dont l'une, classique, peut se faire suivant plusieurs critères et sur plusieurs lecteurs et l'autre, rapide, agit sur la fenêtre active et cherche un fichier en fonction des premières lettres entrées. J'ai trouvé cette dernière fonction par hasard, ce qui tend à montrer que M>Desk a beaucoup plus de fonctions encore que celles qu'il laisse entrevoir. Masques et filtres, quatre menus de commandes de shell entièrement paramétrables et permettant de lancer des programmes, de consulter ou imprimer des textes ou d'ouvrir une fenêtre dans un répertoire particulier...

M>Desk n'ouvre que deux fenêtres, rappelant en cela Kobold (qu'il peut utiliser, d'ailleurs, pour les opérations sur fichiers). Les fenêtres sont actives dès que le curseur passe dessus, et l'interface est superbe, très proche de Greplt dont Hermann Wierl est également un des auteurs. La documentation annonce que le logiciel tourne sur ST, STE et TT minimum 1 Mo et en résolution au moins égale à 640x400 mais je ne vois pas pourquoi il ne tournerait pas sur Falcon. L'aide en ligne du plus pur style d'outre-Rhin sera très confortable pour qui veut bien se donner la peine de prendre un dico.

ASTROPANIC 94

Dan Ackerman

Petite récréation avec un jeu d'arcade censé fonctionner sur toutes machines et dans toutes résolutions. En fait, sur TT, il ne fonctionne qu'en basse ST ou monochrome. Le jeu, classique, consiste à tirer, depuis votre vaisseau qui se meut horizontalement, sur les vaisseaux, de plus en plus nombreux, qui fondent sur vous en empruntant toutes les diagonales inimaginables, très lentement ou avec des accélérations brusques. Le graphisme est très bien fait, le jeu est prenant, mais il est surtout doté de samples au format AVR qui enrichissent considérablement son intérêt (à renommer sur les STF qui n'ont pas de son DMA). Il est beaucoup plus joli en 16 ou 256 couleurs, mais je préfère y jouer en monochrome parce que, pour une raison que j'ignore, je marque dix fois plus de points...

3DP 0.9

Paolo Rudelli

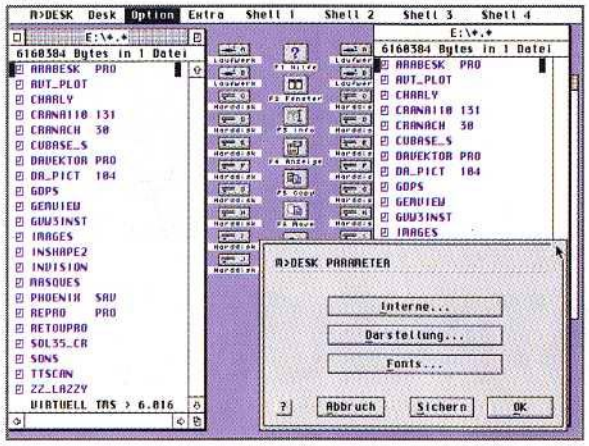
En voici un, de freeware en français, créé par un suisse. 3DP est un générateur d'objets pour POV 2, créés par calcul de fonctions à trois dimensions. Les calculs sont affichés par rapport à la position de la caméra et, sauvés en TGA (en deux couleurs mais 65536 niveaux différents) et en INC, peuvent être utilisés comme «height_fields» dans POV 2. Un certain nombre de fonctions et de sous-fonctions peuvent être utilisées et une option permet de tronquer une fonction à une certaine hauteur. On peut définir la position et le zoom de la caméra, ainsi que le nom de l'objet à utiliser sous POV et sa texture associée. Il faut lire attentivement la doc, très courte, mais suffisamment explicite pour donner quelques avertissements d'utilisation. Réalisé sous BIG, ce petit programme s'ajoutera avantageusement à la liste des utilitaires complémentaires de POV.

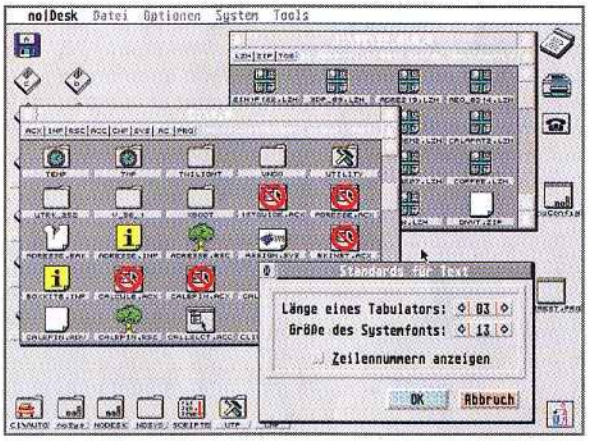
REDUC TGA

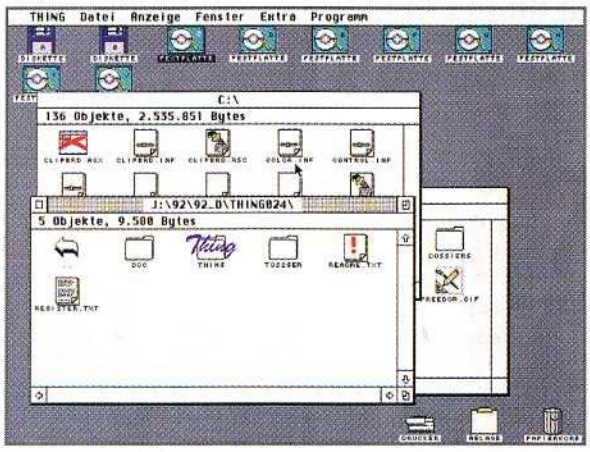
Denis Miquel

Et un deuxième freeware en français, qui nous vient de Clermont-Ferrand.

Et il arrive à point nommé car, en testant le précédent et après avoir trouvé que le format proposé par défaut (25x25) donnait une image vraiment minuscule, j'ai vite abandonné le calcul en 320x200 pour un calcul en 160x100 car j'étais pressé et pensais que ce serait une bonne occasion de tester l'efficacité de Reduc TGA. L'objet de ce programme est en effet la réduction ou l'agrandissement d'images 24 et 8 bits en utilisant une routine qui, au lieu de prendre un point sur trois pour une réduction d'un tiers, calcule la nouvelle image en fonction d'une moyenne pondérée sur l'ancienne image. Le programme est simple, peut se paramétrer en pourcentage ou en points (good idea !) et le résultat est concluant. J'ai même obtenu, à partir de mon TGA en 160x100, une image en 640x400 de très bonne qualité. Voilà un outil qui sera très utile à qui veut se faire, par exemple, des previews sous POV en petit format pour aller plus vite, mais qui veut ensuite les voir à un format décent. Il pourra aussi servir pour réduire un scan pour gagner de la mémoire dans un document sous Calamus.







NODESKTOP 3.01

Andreas Fahrig, Ralph Mertens & Christian Stamm

A peine sortie la 3.0 que suivait immédiatement la version 3.01 de ce magnifique bureau alternatif. Tournant sur toute machine de 1 Mo minimum et en résolution au moins égale à 640x400, NoDesktop (NoDesk pour les intimes) nous offre une interface entièrement en 3D (notable même en monochrome, mais on en profitera vraiment dans les résolutions supérieures). Même les icônes sont représentées en 3D ! Et, si vous laissez le curseur au dessus d'une fenêtre inactive, elle devient active au bout de deux secondes.

Comme la plupart des bureaux alternatifs, NoDesk peut utiliser Kobold pour les opérations sur fichiers. Il possède un CLI (Shell pour entrer des commandes de type Unix) avec gestion de variables, alias, history, etc. Il a également des outils lui permettant d'afficher le contenu des archives des principaux formats, et un paramétrage correct lancera les archiveurs directement depuis le bureau. NoDesk permet également de visualiser les formats d'image courants (IMG, PI1, PI3, PAC...) sur le bureau. Je n'ai pas trouvé le moyen de changer de résolution sous NoDesk, mais il doit y avoir encore une foule de fonctions à installer (beaucoup des fonctions du bureau sont installables sur mesure) et quelques readme à digérer... Enfin NoDesk peut être en version multi-utilisateurs et utilisera, dans ce cas, des codes d'accès.

ONLY! VALENCY!

Jens Schulz

Deuxième récréation avec un jeu fort sympathique. Sur un plateau présentant le schéma de molécules de plus en plus complexes suivant qu'on progresse dans le jeu, il faut envoyer des atomes qui iront se placer sur leur double à partir d"une ligne de lancement. Très simple : les atomes se différencient par leur couleur, les touches fléchées font défiler les divers atomes et les touches fléchées avec shift permettent de sélectionner la colonne où sera envoyé l'atome suivant. La touche espace sert à faire tourner le plateau d'un quart de tour. Pour se rendre à destination, l'atome devra bien sûr ne pas être gêné par un autre atome (placé trop tôt !))et se poser à côté d"un atome déjà posé et auquel il est lié. C'est toujours très simple, et très limpide quand on a le jeu sous les yeux.

Mais là où ça se complique c'est quand les molécules, au fur et à mesure qu'elles se complexifient, deviennent de plus en plus difficiles à remplir : on a beau être circonspect, il devient difficile de ne pas faire d'erreur et d'éviter de placer trop tôt un atome qui bloquera le chemin d'un autre. On obtiendra vite des pénalités... Mais ce n'est pas grave : on pourra recommencer le niveau autant de fois que l'on voudra, pour réaliser un meilleur temps ou un meilleur score.

STE TO FALCON

David Carrère

Ce freeware français n'est pas gros, mais il permettra à votre Falcon d'émuler un STE pour faire tourner des programmes pas tout à fait compatibles. Vous vous dites qu'il y a déjà Backward pour cela. Très juste, mais Backward est essentiellement conçu pour rendre le Falcon compatible avec les jeux STE. Et beaucoup d'utilitaires furent programmés de telle sorte qu'ils trichaient un peu avec la machine pour gagner en efficacité et rapidité, et ceux-là ne sont pas accueillis à bras ouverts par l'oiseau. Et STE To Falcon, désactivant la mémoire cache et déviant les accès à la RAM au-dessus de la zone écran vers une adresse plus sûre,permet au Falcon de faire tourner des programmes qui jusque-là avaient des problèmes.

Des jeux, bien entendu, et qui, pour certains, tournent beaucoup mieux (Carrier Command, Out Run, Lotus Turbo Esprit, Starglider 2...) mais aussi des programmes comme Stut One ou d'autres.

Une fois le programme lancé et la jolie interface s'affichant sous vos yeux, vous avez deux options principales : soit installer le programme en boot secteur (pour l'utiliser avec des disquettes de jeux), soit l'utiliser sous GEM. Dans ce dernier cas, vous le configurerez en utilisant un des divers modes d'émulation préconfigurés : ST(E), Méga STE ou Falcon. Pourquoi Falcon ? C'est la cerise sur le gâteau : ça vous évite de rebooter pour repasser en mode Falcon.

Alors, vous avez déjà Backward, sans doute. Mais essayez aussi STE To Falcon, il saura résoudre quelques nouvelles impasses.

CD-PLAYER 1.0

Alexander Clauss

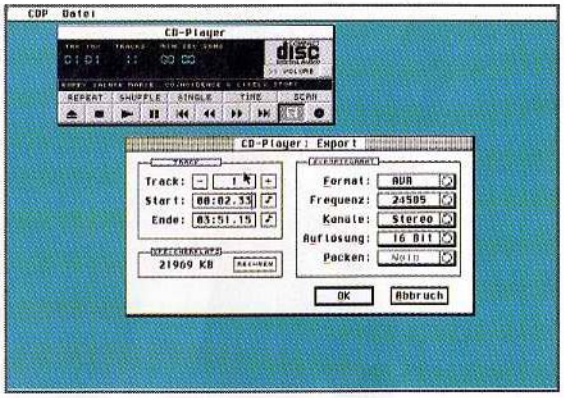
Retour en Allemagne avec un CD-Player qui offre des fonctions originales. Maintenant nous savons pourquoi il n'y a pas eu de nouvelle version d'OCR ces temps derniers. C'est parce que son auteur fait une tentative de RNCDA (reconnaissance numérique de CD audio) avant de nous proposer la future version 1.4 d'OCR. CD-Player est un player de CD-audio (sur CDROM) permettant de conserver les titres, auteurs et chansons des CD-audio et offrant diverses fonctions classiques d'une platine CD. La possibilité d'exportation ASCII de la mini base de donnée (que j'ai immédiatement demandée à l'auteur) sera implémentée dans une prochaine version.

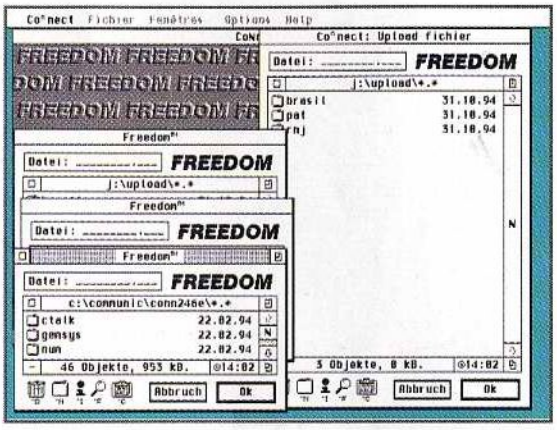
Mais, surtout, il permet d'échantillonner le CD-audio en récupérant les données numériques directement par le bus SCSI. Les formats supportés sont classiques : AVR, DVS, WAVE, AU et SND. L'échantillonnage peut se faire en 8 ou 16 bits, mono ou stéréo, y compris le 16 bits compressé.

Cette version fonctionne sur Falcon. Elle devrait tourner sur toutes machines, ce qu'elle fait pour les fonctions de player, mais les fonctions d'enregistrement ne fonctionnent pas bien sur mon TT. Cela peut être dû à certains problèmes particuliers sur TT, ou bien à la capacité des drivers Metados en matière de CD-audio, ou bien encore l'Apple CD300e+ que j'utilise n'a peut-être pas toutes les fonctions CD-audio.

CD-Player fonctionne avec Metados, à condition qu'il ait des drivers supportant les commandes CD-audio. C'est-à-dire que CD-Player ne fonctionnera pas entièrement avec les drivers fournis avec Metados. Ceux de CD-Tools (Hard n' Soft) ont une plus grande compatibilité CD-audio.

Un player de CD-audio récupérant le son des CD directement en numérique, voilà ce qu'il fallait créer, et ce n'est pas un hasard si c'est l'auteur d'OCR qui l'a réalisé. CD-Player est en freeware et l'interface est des plus réussie !





KIVI QWK READER

Arno Jalkanen

Et, avant de terminer, un petit crochet par la Finlande, avec ce nouveau reader off line. Comme Mountain Reader, Microtalk QWK ou Captain QWK, la fonction de ce programme est de décompacter les paquets QWK récupérés sur un serveur connecté à Internet, de classer les messages reçus, de permettre leur lecture de façon confortable (et hors connexion), et enfin de compacter les réponses et messages envoyés dans un fichier REP que vous expédierez sur le même serveur grâce à votre émulateur de terminal favori.

Petit nouveau de la série, Kivi QWK Reader est bien fait et très fonctionnel. Après un paramétrage simple et le chargement d'un paquet de messages (newsgroups et Email), le classement des messages apparaît dans une fenêtre où il suffira de double cliquer pour lire le premier message souhaité. Ensuite, les touches fléchées permettront de faire défiler la suite du texte ou de passer à d'autres messages.

Kivi QWK Reader n'a pas d'éditeur incorporé pour les réponses. Il appellera automatiquement l'éditeur ASCII que vous avez défini dans votre configuration. Il ne compacte pas automatiquement les réponses, il faut le décider par un article de menu. Est-ce mieux ? Je n'en suis pas persuadé.

L'avantage de Kivi QWK Reader est de fonctionner entièrement sous le mode GEM classique (menus, fenêtres, dialogues). Mais, pour moi qui me suis habitué au fonctionnement de Moutain Reader II, je n'ai pas trouvé mieux.

J'attendais d'un nouveau reader qu'il précède les quotes (citations du message auquel on répond) par le nom de l'auteur du message cité. Kivi ne le fait pas non plus. Sous Mountain Reader, effacer le nom en «To:» écrit automatiquement «ALL», ce qui est correct pour envoyer un message public. Kivi ne met rien. Il faut donc penser à le faire soi-même. Après compactage des messages, on peut les lire sous Mountain, les modifier et en ajouter. Ils seront automatiquement recompactés à la sortie. Sous Kivi, il faut les redécompacter et il faudra penser à recompacter les messages mis à jour. C'est moins pratique et il y a des risques d'erreur : vous pouvez très bien ajouter cinq messages et malgré tout expédier l'ancien fichier REP parce que vous avez oublié de recompacter votre mise à jour.

Ceci dit, un produit peut encore évoluer et certaines fonctions de Kivi peuvent être modifiées dans une prochaine version. De plus, certains préféreront peut-être ce fonctionnement manuel à l'automatisme de Mountain Reader (qui n'est pas une garantie à 100% contre les oublis de l'utilisateur).

Donc, pas de critique majeure quant à Kivi, j'ai simplement voulu exprimer des préférences. Testez-les tous, vous trouverez ainsi celui qui vous convient le mieux.

A BIENTOT

D'ici le mois prochain, nous aurons encore quelques nouveautés. Peut-être OCR 1.4, mais certainement Chaos 6.5 (génération de fractales). Il y a également le cas du Gnu C 2.61, pour lequel il faudrait que vous interveniez en secte *SL DP : trois mégas d'archives, donc près de quatre disquettes ! Donc, si un certain nombre d'entre vous pense que c'est important qu'il soit à la boutique et sur le serveur, je le mettrai.

J'ai aussi récupéré un player de fichiers AVI (AVI_PLAY.LZH), mais qui semble poser des problèmes. Il n'est donc pas disponible, en attente d'autres tests ou d'une nouvelle version, et j'espère pouvoir vous en dire plus dès le mois prochain.

Comme toujours, vous pouvez me joindre sur le 3615 STMAG (NEXT), ou sur Brasil (Jj Ardoino), ou encore en email (ardoino@musical.fdn.org). Je vous laisse à vos découvertes et vous donne rendez-vous dans un mois en souhaitant longue vie à nos machines, à leurs utilisateurs et programmeurs et un bon départ aux prochaines machines (Medusa, Eagle, falcon C-Lab).

Jean Jacques ARDOINO

Logiciel	Description	Version	Nom sur le 3615 STMAG	Réf. DISKIMAGE
3DP	Calcul de fonctions 3D pour POV	0.9 <-	/GRAPH/DESSIN/POV/3DP_09.TOS	RST 1399
Adresse	Carnet d'adresses	1.9F New !	/BUREAU/DIVERS/ADRES19F.TOS	ST 1394
Astropanic 94	Jeu d'arcade	<-	/JEUX/ACTION/PANIC_94.TOS	ST 1405
Before Dawn	Protection d'écran	1.39G	/UTILS/SYSTEM/DAWN139G.TOS	Serveur seulement
Big	Librairie Gem	2.01	/PROGRAMM/OUTILS/BIG201.TOS	ST 1357
CD Player	Player/enregistreur de CD audio	1.0 <-	/MUSIQUE/CDPLAYER.TOS	ST 1406
Coma	Gestion de Fax	2.60 New !	/COMMS/TERMINAL/COMA_260.TOS	ST 1396
DeskTitle	Génération d'images de fond	1.42	/GRAPH/UTILS/DESKTL14.TOS	ST 1350
EPS x CVG	Convertisseur EPS/CVG	1.0	/GRAPH/UTILS/CONVERT/EPSXCVG.TOS	ST 1242
EPSS démo	Player de midifiles sans MIDI		/MUSIQUE/MIDI/DIVERS/EPSSDEMO.TOS	ST 1337
Gem Thor	Othello sous GEM	1.02	/JEUX/REFLEXIO/GTHOR102.TOS	ST 1381
Gemini	Bureau alternatif	1.999E New !	/UTILS/SYSTEM/GMNI999E.TOS	ST 1413
Gemview	Convertisseur d'images	3.12 New !	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GEMVW312.TOS	ST 1402
GLCB 2	Librairie C toutes plateformes	New !	/PROGRAMM/SOURCES/C/GLCB2.TOS	ST 1407
GREPIT	Recherche GREP sous GEM	2.01c	/UTILS/DIVERS/GREP201C.TOS	ST 1364
HEX-EDIT	Editeur de secteurs	1.1 New !	/UTILS/FICHIERS/HEXEDIT1.TOS	ST 1412
Huang Shi	Jeu d'Ishido monochrome		/JEUX/REFLEXIO/HUANG.TOS	ST 1322
Kandinsky	Logiciel de dessin vectoriel	1.74	/GRAPH/DESSIN/KAND174D.TOS	ST 1335
Kivi QWK Reader	Reader off line	1.16 <-	/COMMS/BBS/KIVI_QWK.TOS	ST 1396
LED Panel	Statut des disques, clavier, heure	2.9 New !	/UTILS/DISK/HARDDISK/LEDPAN29.TOS	ST 1417
LHARC 3 Junior	Archiveur avec shell et SFX !	3.10	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LHA310.TOS	ST 1260
M>Desk	Bureau alternatif	1.20 <-	/UTILS/SYSTEM/MDESK120.TOS	ST 1415
Master Browse	Visualiseur de fichiers-texte	4.9 New !	/BUREAU/TTEXTE/MB49BIN.TOS	ST 1395
Mountain Reader II	Reader offline	2.5 New !	/COMMS/RESEAUX/M_READ25.TOS	ST 1396
MusicChannel	Player de Mod et lecteur CD audio	1.60	/MUSIQUE/MCHAN160.TOS	ST 1385
NetHack PRG	Jeu d'aventure	3.13d	/JEUX/AVENTURE/NH313D_1.TOS	ST 1320
New Depack	Decompacteur de fichiers	1.1	/UTILS/COMPACT/PACKERS/NDP_11.TOS	ST 1342
NoDesktop	Bureau alternatif	3.01 <-	/UTILS/SYSTEM/NODSK301.TOS	ST 1414
OCR	Reconnaissance optique de caractères	1.3cF	/BUREAU/TTEXTE/OCR13C_F.TOS	ST 1354
Only! Valency!	Jeu de réflexion	<-	/JEUX/REFLEXIO/VALENCY.TOS	ST 1406
Pac Shell	Shell pour archiveurs	2.57	/UTILS/COMPACT/PACSH257.TOS	ST 1391
Patience	Jeu de réussites diverses	2.25	/JEUX/REFLEXIO/PATIE225.TOS	ST 1292
POV 2.2 (exécutables)	Raytracing	2.2	/GRAPH/DESSIN/POV/POV22PRG.TOS	ST 1377
Premium Mah Jongg	Shanghai	2.0	/JEUX/REFLEXIO/MAHJONII.TOS	ST 1160
Pure C Shell	Shell pour le Pure C	2.21	/PROGRAMM/OUTILS/PC_221.LZH	Serveur seulement
Réduc TGA	Conversion de taille d'images	<-	/GRAPH/UTILS/REDUCTGA.TOS	ST 1399
RSC Trans	Traduction de fichiers ressource	1.0	/UTILS/DIVERS/RSCTRANS.TOS	ST 1339
Speed of Lite	Affichage d'images GIF	3.5	/GRAPH/UTILS/SPOFLT35.TOS	ST 1277
ST-Guide 10/94	Aide en ligne hypertexte		/UTILS/DIVERS/ST-GUI10.TOS	ST 1363
Starball	Flipper sur plusieurs écrans	1.61	/JEUX/ACTION/STBLL161.TOS	ST 1353
STE To Falcon	Compatibilité STE sur Falcon	2.21 <-	/UTILS/SYSTEM/ST2FC221.TOS	ST 1417
STZIP	Archiveur au format ZIP	2.6	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/STZIP26.TOS	ST 1259
Sweetel2	Compositeur de pages vidéotex	2.0	/COMMS/VIDEOTEX/COMPO/SWEETEL2.TOS	ST 1375
The Original	Clone de Boulder Dash	2.10	/JEUX/REFLEXIO/T_ORI210.TOS	ST 1305
The Ultimate Arena	Jeu de karaté	1.3 New !	/JEUX/ACTION/ARENAV13.TOS	ST 1385
Thing	Bureau alternatif	0.24 <-	/UTILS/SYSTEM/THING024.TOS	ST 1415
Towers (A)	Jeu d'aventure	1.4	/JEUX/AVENTURE/TOWE14D1.TOS	Serveur seulement
Two In One	Shell pour les archiveurs	1.22F New !	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/2IN1F122.TOS	ST 1410
Ultimate Tracker	Player de soundtracks	2.52	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/UTRK_252.TOS	ST 1300
Vesal	Système d'apprentissage	0.98	/EDUCATIF/VESAL098.TOS	ST 1376
Walz	Jeu de casse-briques	1.04	/JEUX/ACTION/WALZ.TOS	ST 1284
World Conquest	Jeu de stratégie	0.8F	/JEUX/REFLEXIO/WC08F.TOS	ST 1383
XLATOR	Traducteur multilingue	2.01	/BUREAU/DIVERS/XLATOR2.TOS	ST 1373
Yukon English	Jeu de réussite (Trad anglaise)	E	/JEUX/REFLEXIO/YUKONENG.TOS	ST 1352
Zeigs Mir	Visualiseur & lien avec éditeurs	0.30	/UTILS/DIVERS/ZEIGMR30.TOS	ST 1365
ZORG (Ze ORGaniser)	Gestion des disques durs	1.40	/UTILS/DISK/HARDDISK/ZORG_140.TOS	ST 1393
ZZ Com Pro	Emulateur minitel/modem	0.98a	/COMMS/VIDEOTEX/ZZCOMPRO.TOS	ST 1375

3 NOUVEAUX CD-ROMS

Ce mois-ci voit l'arrivée de trois nouveaux CDRoms contenant essentiellement des sharewares. Les deux premiers, BINGO et WOW!, sont d'origine allemande et distribués par OXO Concept et le troisième, CRAWLY CRYPT COLLECTION Volume 1, est d'origine américaine et distribué par COMPOSCAN France.

BINGO & WOW!

Ces deux CDROM ne sont pas révolutionnaires, mais apportent leur lot de freewares et sharewares avec quelques versions récentes. C'est surtout WOW! qui mérite une attention particulière pour la présence de plus de cinq cents fontes True Type, de cinq cents fontes pour Signum (et Script) et d'un dossier Clipart contenant plus de mille cinq cents images. Il reste tout de même étonnant de trouver une version 1.2 d'OCR sur un CDROM fabriqué en octobre 1994 dans un pays où, grâce au réseau Mausnet, on est au fait de la moindre actualité du shareware.

CRAWLY CRYPT

Les sharewares sont ici beaucoup plus récents dans l'ensemble, avec quelques vieilleries étonnantes (comme Everest en version 2.3 !). Mais on y trouvera aussi de bons utilitaires et de bons jeux que vous n'avez peut-être pas téléchargés, comme Backward 2.72, Zorg, XAES_BG, ZZComPro, Wird Ways, Hector, Patience 2.25 ou Shocker 2, des patches d'update (Extendos, Diamond Back 3), des magazines informatiques (divers numéros de Maggie et de ST News, et la collection complète des AEO jusqu'au numéro 311), ainsi que quelques raretés comme les versions STE, TT et Falcon de la démo d'Arts For Kids ou des TGA réalisés avec Apex Media.

IMPRESSION GLOBALE

Tant mieux si les CDROM fleurissent dans le monde Atari. Mais, au fur et à mesure qu'ils apparaissent, leurs auteurs devraient s'arranger pour qu'ils serrent l'actualité de plus près. Il y a beaucoup de choses intéressantes sur ces compilations de sharewares mais beaucoup, malheureusement, dans des versions assez anciennes, tout au moins pour les deux CDROM allemands (le CDROM américain a, en grande majorité, des versions se situant entre juillet et octobre 1994, date de sa réalisation). Or des programmes aussi connus, aussi bons et aussi utiles qu'OCR, Kandinsky, Two in One ou Everest méritent mieux que des versions datant de dix mois à plus d'un an. Il est vrai qu'il ne se produit pas six cents mégas de shareware par mois mais, justement, puisque la tendance est à mixer le shareware et d'autres fichiers (fontes, sons, images) sur un même CDROM, pourquoi ne pas aller plus loin dans ce sens ? Il suffirait peut-être d'inclure moins de shareware et ajouter plus de fontes, d'images (256 couleurs, 24 bits, vectorielles), des sons, des modules de soundtrackers, des fichiers MIDIFILE, etc.

Jean Jacques ARDOINO (NEXT)

SAFPAO

La Bécane

10, rue de Bagnolet 75020 PARIS M° A. DUMAS
Tél 40 09 27 80 Fax 43 70 67 72
ouvert du mardi au vendredi de 10h à 18h30, samedi de 10h à 17h

NOUVELLE ADRESSE LE 1 MARS
96, rue du Faubourg Poissonnière

MATERIEL

EAGLE Station 68040 40Mhz
à partir de 13900 F.
Falcon, Console Jaguar
Occasion 1040 STF, STE, TT
Disques durs toutes capacités
Boitier d'alimentation externe
Interface DMA/SCSI
Extensions mémoires STE TT FALCON
Carte extention TT de 16 Mo à 64 Mo
Carte Graphique TT de 256 à 16 millions de couleurs

ECRANS

14" Mono ST haute
Couleur SVGA du14 au 21 pouces

LES OCCASES DU MOIS

Ecran EIZO 21" ATARI 19"
Falcon avec carte accélératrice
Carte graphique 256 Couleurs TT

OCCASION, REPARATION

Tous matériel ATARI
ACHAT REPRISE possible de votre ancien matériel

PRATIQUE,LOGICIEL

Tablette graphique
adaptateur clavier PC pour Mega STE,TT
Carte émulation Atari sur PC, Calepin
agenda électronique, Speedos GDOS,
interface, midnight, Apex

LA VITESSE SUPERIEURE

Carte accelératrice pour TT
Carte Falcon 32, 40 Mhz

SPECIALISTE CALAMUS

Calamus S, SL, NT, tous les modules
Vente par correspondance, carte bleue, facilités de paiement

AGIIT

Art Graphique
Tél. 43 70 33 83
Flashage Calamus S, SL, NT

UTILITAIRES

dirigé par Marc ABRAMSON

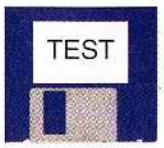
ERRATUM

Le test sur SCSI TOOL le mois dernier était de Marc ABRAMSON et non écrit par Jean Jacques ARDOINO comme il était inscrit en fin d'article. La faute en est imputable à moi seul.

MEA CULPA, MEA CULPA, MEA CULPA !

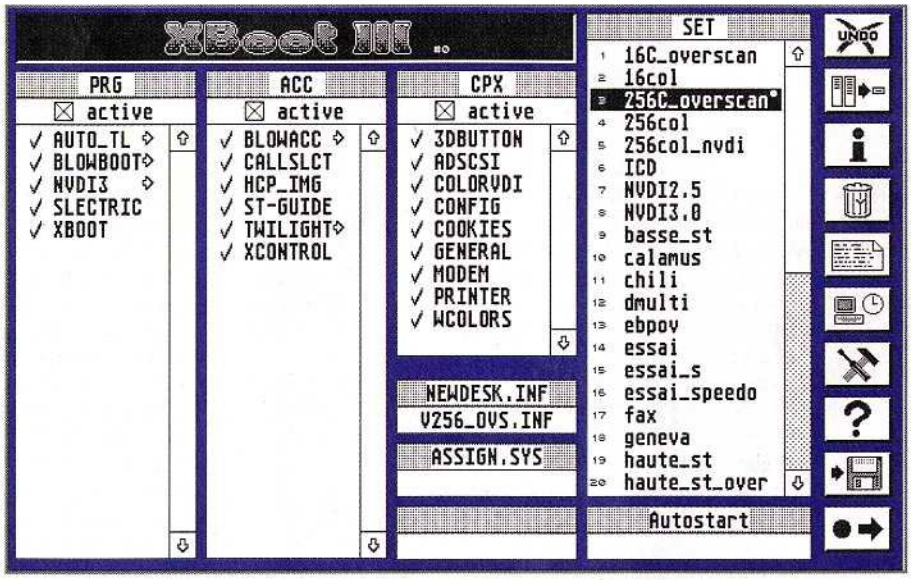
N.D.L.R.

X BOOT 3.1



Eh oui, ce mois-ci, le cahier utilitaire ne vous parlera pas d'un utilitaire nouveau, mais cet article sera consacré à Xboot, un logiciel dont nous vous avons déjà parlé. Si nous décidons aujourd'hui d'en reparlez, c'est pour 3 raisons, outre que le test date de fort longtemps:

- ce logiciel fait pour moi parti des rares utilitaires totalement indispensables, surtout pour ceux qui ont un disque dur et beaucoup d'accessoires, programmes auto et CPX. Je ne conçois pas d'utiliser mes Atari sans Xboot. J'ai beau avoir essayé tout les shareware censés remplir le même usage, aucun ne m'offre la même puissance et la même souplesse. Et je crois qu'il est bon de reparler de temps en temps des indispensables (c'est ainsi que je reviendrais bien un jour sur Semprini par exemple).
- le logiciel a changé d'importateur. Anciennement importé et traduit en Français par un distributeur parisien qui a aujourd'hui quitté la scène ST (en massacrant ces derniers produits, c'est pourquoi nous ne citerons pas son nom ici), il est aujourd'hui importé en Anglais (uniquement malheureusement) par la dynamique société Turtle Bay.
- enfin, une nouvelle version (la 3.10) est aujourd'hui disponible, et elle apporte des nouvelles améliorations.



Après ce long préambule, passons au coeur du sujet. XBOOT 3 est un utilitaire qui permet de simplifier votre boot sur Atari. Détaillons le problème: suivant l'application que vous désirez utiliser, vous n'avez pas toujours (je dirais même jamais) besoin d'avoir les mêmes programmes en AUTO, les mêmes accessoires ou les mêmes CPX. par exemple, si vous êtes sur un ST avec 2 méga, et que vous vouliez utiliser CALAMUS SL, vous avez besoin de toute la mémoire nécessaire (et même, çela restera très juste). Donc, pas question de perdre de la mémoire avec des accessoires inutiles. Mais, quand, 10 minutes plus tard, vous allez passer sur TwoInOne pour décompacter la disquette de STMAG, vous aimeriez bien bénéficier de l'aide en ligne en hyper texte sur ce logiciel, qui n'est disponible que lorsque l'accessoire 1ST Guide est présent. Et, un peu plus tard, lorsque vous voudrez utiliser votre modem, à plus de 19200 bauds, il vous faudra impérativement le programme FASTXSER.PRG en AUTO, et le CPX associé FSERIAL.

Comment faire pour résoudre ce problème: il y a bien la solution manuelle, qui consiste à aller modifier les noms des programmes dans les fichiers AUTO (en renommant ceux que l'on ne veut plus e, PRX et ceux que l'on désire en PRG), des accessoires (ACC pour les actifs, ACX pour les autres) et des CPX (CPX et CPZ). Mais c'est très pénible. En effet, chaque fois que l'on veut revenir à une configuration précédente, il faut bien savoir tous les accessoires, programmes et CPX présents dans cette configuration. Et ne parlons pas du problème de l'ordre des programmes en AUTO (qui à son importance), des programmes qui ne marchent pas sans les CPX associés, des CPX qui ne marchent pas sans les programmes, des accessoires qui nécessitent un programme en AUTO (citons Midnigth et Twilight par exemple), etc, et des programmes et accessoires incompatibles entre eux. Ennemis des Atari qui lisent STmag (on se demande bien pourquoi d'ailleurs), ,ne ricanez pas, le problème est le même sur les autres systèmes. Sur PC, c'est encore mille fois plus complexe car les incompatibilités sont plus courantes et j'ai vu des 'experts PC' perdre des heures à gérer leur config.sys et autoexec.bat, qui jouent un rôle similaire. Sur Mac aussi, le problème est le même et on utilise des programmes style XBoot pour résoudre ces problèmes (le plus connu s'appelle Initpicker je crois). Bref, géré à la main, c'est un casse-tête, on oublie fréquemment de renommer une des multiples choses, et on court au désastre.

Avec Xboot, tout est différent. On définit des 'jeux' de boot. Chacun des jeux contient une liste de programme en AUTO, d'accessoires et de CPX. Et lorsqu'on sélectionne un jeu lors du boot (démarrage) de la machine, automatiquement, seuls les éléments sélectionnés dans le jeu sont actifs. On peut même aller beaucoup plus loin que la simple sélection des programmes et accesoires, puisqu'il est possible de définir des fichiers associés à des jeux. On peut ainsi (par exemple) choisir son desktop info en fonction du jeu sélectionné: quand je choisis le jeu CALAMUS SL sur mon Falcon, cela active mon NVDI, mes programmes de gestion de la Blow UP, passe en mode 256 couleurs, charge FALCON8, le patch nécessaire au fonctionnement de Calamus en 256 couleurs sur Falcon, et remplace le newdesk.Inf par un newdesk spécial Calamus. Le bureau s'ouvre automatiquement sur l'icône Calamus qu'il ne me reste plus qu'à cliquer. Plus encore, on peut associer d'autres fichiers (avoir plusieurs

ASSIGN.SYS est bien pratique par exemple, ou plusieurs EXTEND.SYS , car on ne veut pas tout toujours avoir le même nombre de polices SPEEDO qui prennent de la place en mémoire et ralentissent le chargement des programmes), et même des commandes batch 'copy, exec, kill, etc..).

Bien entendu, on peut créer autant de jeux que l'on désire, modifier facilement le contenu d'un des jeux. Mieux encore, on peut établir des liens entre des accessoires et des programmes, ou des programmes ou des CPX (ce qui permet, en sélectionnant le programme, de sélectionner le CPX ou l'accessoire associé). Il est aussi possible de visualiser (et modifier) l'ordre des programmes du dossier AUTO sans quitter XBoot, de définir les conditions de démarrage de Xboot (à chaque boot, avec disparition automatique au bout de N secondes, au boot par l'appui sur une touche, au boot par l'absence d'appui sur une touche, etc) et beaucoup d'autres choses encore. Bref, XBoot est presque parfait, et, je le répète, totalement INDISPENSABLE.

Terminons cet article en citant les plus de la version 3.10, pour ceux qui connaissaient déjà la 3.0. Première amélioration, lorsqu'un jeu n'est plus à jour (par ce qu'un des accessoires, programme ou CPX contenu n'est plus présent), XBoot 3.1 le signale et vous demande de corriger votre jeu. De même, lorsque au démarrage, un jeu sélectionné n'est plus correct, vous pouvez passez directement dans xboot pour remettre votre jeu à jour. Enfin, troisième modification (hyper pratique), après avoir sélectionné un nouveau jeu, Xboot vous demande maintenant si le jeu doit être mis en oeuvre immédiatement: si votre réponse est oui, Xboot sauve le jeu et reboote automatiquement votre machine, sans que vous n'ayez plus besoin de le faire manuellement.

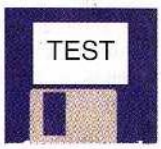
La seule modification que j'aimerais dans Xboot pour atteindre la perfection dans son domaine, est une extension de la notion de lien entre programme. J'ai écrit qu'il était possible de lier un programme et un accessoire ou un CPX. J'aimerais qu'il soit possible de lier un programme à plusieurs CPX et accessoires simultanément (pour avoir par exemple, lorsque je sélectionne SELECTRIC, un autre indispensable dont il faudra reparler, à la fois le CPX de configuration et l'accessoire d'appel de SELECTRIC sélectionnés. Ou pour avoir les 3 CPX associés à NVDI sélectionnés d'un coup lorsque je rajoute NVDI 3 dans un jeu).

Marc ABRAMSON

P.S.: et une rubrique trucs et astuces sous Xboot, ca vous tente? Si oui, faites nous le savoir. On en tiendra compte.

X BOOT 3.01 Toute machine : 390 F Disponible chez: TURTLE BAY et tous les bons revendeurs (comme d'habitude, quoi !!!)
Les Plus : indispensable /rapide / pratique / ergonomique
Les moins : notion de liens limitée / sélecteur de fichier interne un peu limité

EXTENDOS PRO



EXTENDOS PRO OU LE CD ROM TURBO...

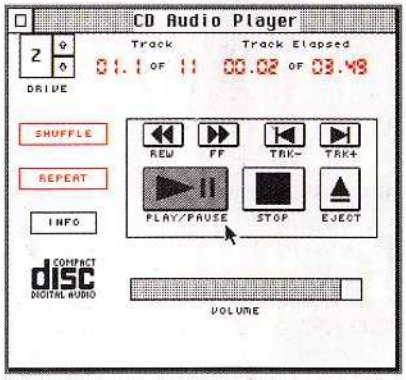
Le lecteur de CD ROM est un périphérique dont l'utilisation sur Atari se développe de jour en jour, d'abord parce que le prix des lecteurs suit les cours des unités de stockage et a considérablement baissé, ensuite parce que les CD ROM accessibles sur Atari sont de plus en plus nombreux : CD ROM Atari d'abord, mais aussi les collections d'images au format PC, et enfin les CD Photo Kodak, puisque beaucoup de lecteurs sont compatibles (et multisession).

Une fois le lecteur de CD ROM connecté au port SCSI du TT ou du Falcon, ou au port ACSI du ST/STE ou du TT par l'intermédiaire d'une interface ACSI/SCSI, le choix du driver (logiciel qui va permettre à la machine de lire le CD ROM) n'est pas négligeable. A côté de MetaDOS, dont Atari a abandonné le développement et qui est versé au domaine public, et du driver XFS qui nécessite MultiTOS, un éditeur canadien, Anodyne Software, propose depuis plusieurs mois une solution commercialisée : ExtenDOS puis, aujourd'hui, ExtenDOS Pro, dont la distribution est assurée en France par Techno Service.

ExtenDOS Pro, ainsi que son driver CD Audio, doivent fonctionner sur toute la gamme des Atari existant ou apparaissant. Je dis «qui doivent» car actuellement l'auteur est en train de chercher pourquoi le CD ROM n'est pas reconnu sur ST. Mais c'est un petit bug qui devrait être fixé très vite. En effet, le premier ExtenDOS fonctionnait sans problème sur ST.

Comme ExtenDos, la version Pro ne se contente pas d'ouvrir l'accès au lecteur mais offre divers paramètres supplémentaires qui optimiseront très nettement la gestion du CD ROM. De plus la version Pro offre un player de CD Audio limpide et très fiable.

ExtenDOS est très simple à installer mais néanmoins pourvu d'une documentation assez complète, et très claire, décrivant les caractéristiques de certains lecteurs, les étapes de l'installation, quelques erreurs à ne pas commettre, les fonctions du CD Audio... Les parties sur le driver physique



(BOS) et le driver logique (DOS) sont très bien faites, tant parce qu'elles permettent de comprendre parfaitement la logique de la gestion du CD ROM que par le soin apporté à la description des fonctions supplémentaires.

Justement, quelles sont-elles, ces fameuses fonctions ? D'abord une fonction d'optimisation, composée de trois éléments qui vont accélerer la lecture des répertoires : la taille du buffer de la table utilisée pour lire le répertoire du CD ROM, la taille du cache utilisé et une option pour mettre les fichiers en pseudo lecture/écriture (ce qui affecte l'affichage du répertoire sur le bureau). Ensuite, deux paramètres liés au driver physique permettent de contrôler le nombre et la taille d'entrées qui pourront ensuite être utilisées par un TRACE.TTP. Cela permet de contrôler une partie des données transmises par le lecteur, les commandes envoyées, leur exécution ou non, etc.

C'est compliqué, trouvez-vous ? Rassurez-vous, il n'est pas nécessaire de se coltiner tout cela pour mettre en route votre CD ROM. Mais, une fois familiarisé, ces petits plus vous rendront plus d'un service. ExtenDOS Pro et sa documentation sont conçus de telle façon que vous n'ayez, dans la majorité des cas, qu'à connecter votre lecteur en lui donnant le numéro SCSI 5, à installer les fichiers tels quels et à redémarrer. Si ça ne marche pas, c'est que vous avez un lecteur un peu particulier. Et, dans ce cas, vous trouverez certainement dans la documentation les conseils et paramètres à appliquer à votre cas particulier.

Le CD Audio est très simple à utiliser, en ACC comme en PRG, et offre toutes les fonctions classiques : changement de piste, avance et retour rapide, répétition, ordre aléatoire, pause, etc. Il reconnaît même le changement de disque, ce qui n'est pas le cas de nombreux players.

Avec ses fonctions de mémoire cache (celui qui a déjà demandé une information sur une grande partie d'un CD ROM sait à quel point elles ne sont pas superflues !), sa compatibilité CD Photo multi-session et son player CD Audio, ExtenDOS Pro est un excellent produit, exploitable sur toute la gamme Atari et disponible pour 250 F.

Jean Jacques ARDOINO

LOISIRS

dirigé par Marc ABRAMSON

MOONSPEEDER

Le jeux de Christian HUAUX édité par COMPOSCAN FRANCE, baisse de prix et passe donc à 290,00 F. Sachant que le jeu est livré en cinq disquettes, cela fait un prix moyen de 58,00 F le DISK. A ce prix là, les posseusseurs de FALCON n'ont donc plus aucune excuse pour ne pas se précipiter chez leur revendeur habituel.

ULTIMATE ARENA

Vous avez eu droit à deux copies d'écran dans le dernier STMAG, vous avez droit à la version de démo 1.3 sur la disquette ce mois-ci, et ben, cela ne suffit pas, STMAG a décidé de vous en donner plus (bien comme slogan pour la nouvelle formule 'STMAG vous en donne plus', il faudra que j'en parle au rédacteur en chef!), voici le test de la version commerciale de ULTIMATE ARRENA.

Comme vous vous en êtes certainement rendu compte (à moins de ne pas encore avoir essayé le jeu sur la disquette), ULTIMATE ARENA est un jeu de baston. Destiné au STE à partir de 1 Méga (mais fonctionnant également sur Falcon), c'est notre coup de coeur du mois pour son rapport qualité prix imbattable. Si vous avez essayé la version de démo, vous vous dites déjà vraisemblablement 'pas mal'. Et bien, la version complète est nettement mieux puisque tout à été recodé, ré optimisé et amélioré. Je pense (et je l'écris) qu'il s'agit du meilleur jeu de baston jamais fait sur Atari. Mieux, je le prouve:

Ultimate Arena est beau. Il comprend 7 combattants très différents, tous digitalisés, et 5 décors absolument splendides. Le nombre de positions pour les combattants est assez impressionnant (près de 80 positions différentes pour chacun), l'ensemble des données graphiques en 320*200 16 couleurs représentant quand même 3.5 Mo. Et oui, Ultimate Arena n'est qu'en 16 couleurs, mais il les utilise bien qu'on se croirait dans un mode nettement plus colorés (les copies d'écrans qui doivent foisonner autour de ce texte le montrent d'ailleurs fort bien).

Ultimate Arena est maniable. Les coups sont bien caractérisés, les personnages sont très manoeuvrables, chaque combattant a, en plus des coups classiques, de 3 à 4 coups spéciaux assez expéditifs, ce qui donne jusqu'à 16 coups différents. Essayez donc une Fireball ou un Supercut en jouant Terry, vous m'en direz des nouvelles).

Ultimate Arena est fluide: sur STE, il tourne en 3 VBL (20 images par seconde), sur Falcon, en mode ST Basse résolution, il atteint les 35 images secondes. C'est largement suffisant pour avoir une excellente impression.

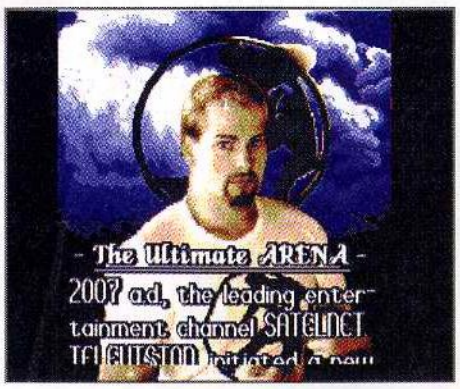
Ultimate Arena est bien Gore (et pour un jeu de baston, de nos jours, c'est totalement indispensable). Le sang qui jaillit à chaque coup porté rajoute un plus indiscutable, les sons sont parfaits (un bruit par mouvement et un mouvement par bruit). Pour ceux qui n'aimeraient pas l'hémoglobine, les menus permettent de choisir un mode moins sanguinolent (mais beaucoup moins jouissif).

Ultimate Arena à une difficulté très progressive: dans votre premier combat, l'adversaire est généralement facile, au fur et à mesure des 8 combats, l'affaire se corse. Dans l'avant-dernier combat, vous vous combattez vous-même (le combattant adverse est le même que votre combattant et c'est très dur), ,quant au monstre extraterrestre (répondant au doux nom d'Ahdes) qui constitue le dernier ennemi, laissez moi vous dire que le battre est bien difficile. Enfin, si vous arrivez à terminer, vous pouvez choisir d'augmenter le niveau de jeu. Préparez alors des joysticks solides.

Ultimate Arena peut se jouer aussi bien à partir de la disquette (plus exactement des 3 disquettes qui lui servent de support) que du disque dur, puisqu'un programme d'installation permet justement une installation automatique sur disque dur, en quelque 5 mn. Par la même occasion, votre disque dur se voit rempli de 5 Mo de données, mais croyez moi, le jeu en vaut la peine.

Ultimate Arena peut également se jouer à deux joueurs, pour peu que vous soyez deux et possédiez deux joysticks. C'est d'ailleurs un excellent moyen d'expérimenter pour découvrir les fameux coups spéciaux des personnages,

que l'on obtient par des séries de position de joystick spécifiques.



Si je termine en vous disant que le programme est livré dans une belle jaquette plastique (voir photos dans le sommaire N.D.L.R.), avec une excellente documentation, pleine d'humour, en Français, et qu'il ne coûte que 99 FF, frais de port compris (car il n'est pour l'instant disponible que sur commande à l'adresse indiquée plus bas), à moins de détester ce genre de jeux, je ne vois pas ce qui pourrait vous empêcher d'acheter ce jeu. Saluons le courage d'un auteur qui propose un superbe jeu à un prix dérisoire, en en faisant un hit.

P.S: les possesseurs de Falcon seront ravis d'apprendre qu'une version spécifique Falcon, avec des graphismes plus fin et plus de couleurs, donc tirant mieux parti de leur ordinateur, est actuellement en cours de codage. Ceux qui auront acheté la version ST auront bien entendu droit à un prix spécial pour l'update vers cette version Falcon, dès que celle-ci sera prête.

Marc ABRAMSON

ULTIMATE ARENA
99 FF
STEAM, service commande,
BP100 68220 HEGENHEIM

Les plus:
Prix, beauté, fluidité ,etc. (lisez l'article, quoi !)
Les moins:
Quelques tableaux et combattants de plus seraient bienvenus (quand on aime, on en demande toujours plus).

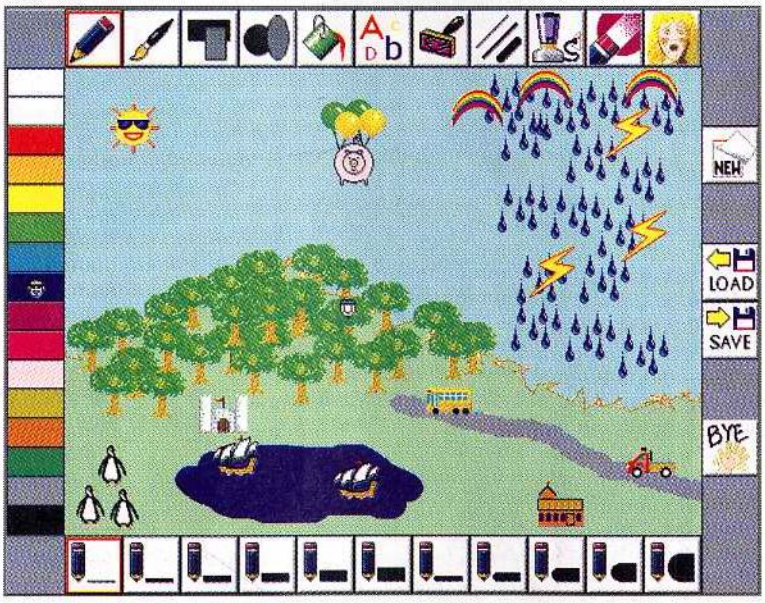
ART FOR KID'S

ART FOR KID'S est un programme de dessin destiné aux enfants. Sa principale innovation est d'associer des sons aux outils. Ainsi si vous utilisez le pot de peinture pour remplir une surface, vous entendrez le son du liquide se répandant sur votre écran conjointement à l'écoulement de la couleur sur votre dessin. Les sons sont volontairement plus ou moins réalistes, mais toujours échantillonnés ce qui explique son non-fonctionnement sur STF. On notera au passage la plume, la gomme, l'atomiseur, le pot de peinture précité, le tourbillon, les rayons, les traits, l'effet doppler sur l'inversion droite gauche et la gomme (ah ! la gomme qui crisse) comme très réussis au niveau du bruitage.

MACHINES

ART FOR KID'S tourne sur toutes les machines à partir du STE mais est totalement incompatible avec NVDI. Par ailleurs, conséquence de l'échantillonnage, si vous possédez un disque dur je vous engage fortement à installer le programme sur celui-ci car ART FOR KID'S appelle les sons un par un à chaque fonction. Ce qui a pour conséquence de marquer un temps de chargement à chaque changement d'outils. Vu l'impatience rencontrée généralement chez les enfants, il y a de fortes chances pour que ceux-ci soient un peu agacés par ce petit délai. Donc disque dur conseillé (mais pas du tout obligatoire).

Quelle que soit votre machine, ART FOR KID'S vous offre seize couleurs. Si vous possédez un TT ou un FALCON, vous aurez la chance d'avoir une meilleure résolution, mais les possibilités seront rigoureusement identiques. Tout au plus vous aurez le dessin de certaines icônes légèrement différent pour cause de lisibilité mais cela n'ira pas plus loin.



OUTILS

ART FOT KID'S étant destiné aux enfants, son appréhension des outils classiques est très différente et si certains de ceux qu'on a l'habitude de voir ne sont pas là (dégradés, blocs...), il en propose une foule d'autres spécialement conçus pour nos charmantes têtes blondes, brunes, rousses et tutti quanti.

Coté adaptation, le crayon ou le trait vous offrent, par exemple, une icône par taille pour être plus explicite. Par ailleurs, pour écrire un mot, l'enfant clique sur une lettre et la pose sur son dessin, ce qui est beaucoup plus adapté à son fonctionnement que nos mini traitements de texte.

Coté innovation, on trouve pas mal d'outils dessinant avec des formes posées de façon aléatoire. Ainsi vous pouvez faire du tachisme, du tourbillonisme ou encore du PAC-MANisme. Il y a aussi 40 tampons représentant des dessins... à tamponner à la pièce ou en continu. Ceux-ci sont très réussis et représentent des objets courants comme arbres, fruits, outils, maisons, ballons, pièces, ciseaux... On regrettera juste que l'enfant ne puisse faire ses propres tampons. On trouve également toute une série d'effets très éloignés de nos programmes «pour adultes» mais dont le rapport visuel/son vaut le détour.

Là où le programme rejoint encore un peu plus le jeu, c'est dans les icônes d'incrustation aléatoire d'un autre dessin dans celui que le dessinateur est en train de faire. Prenez la gomme avec un point d'interrogation et vous verrez apparaître une autre image partout où la passe souris. On retrouve là l'esprit des cahiers en papier glacé blanc sur lesquels on passait un crayon gras pour voir apparaître sous nos yeux émerveillés des illustrations comme par magie. Il semble toutefois qu'il soit impossible d'y mettre d'autres images (si c'est possible, c'est que la procédure est bien cachée, car ce n'est pas le temps passé à essayer qui a fait défaut). C'est un peu dommage, mais cela peut évoluer dans une version ultérieure.

Pour finir avec les nouveautés, signalons le mode de destruction par bombe que mon fils n'arrête pas d'utiliser dès qu'il le peut, c'est-à-dire dès qu'il a tracé quelque chose sur l'écran.

Une preuve si besoin était qu'ART FOR KID'S est vraiment bien vu pour les enfants. D'ailleurs, afin que ceux-ci ne fassent pas de fausses manipulations, les fonctions NEW, LOAD, SAVE et BYE ne sont accessibles que par un CONTROL-CLIC. dommage qu'un petit bug oublie d'effacer la fenêtre qui nous l'indique lorsqu'on a oublié de presser sur CONTROL.

CONCLUSION

ART FOR KID'S est un programme vraiment conçu pour les enfants. Ceci dit les parents peuvent non seulement l'essayer mais s'y amuser tant ce logiciel est fait avec humour et intelligence. On aimerait vraiment voir plus souvent des «éducatifs» de cette qualité sur nos ordinateurs.

En conclusion si vous avez des enfants en bas age, n'hésitez pas ART FOR KID'S est un cadeau exceptionnel pour eux (et pour vous aussi par la même occasion).

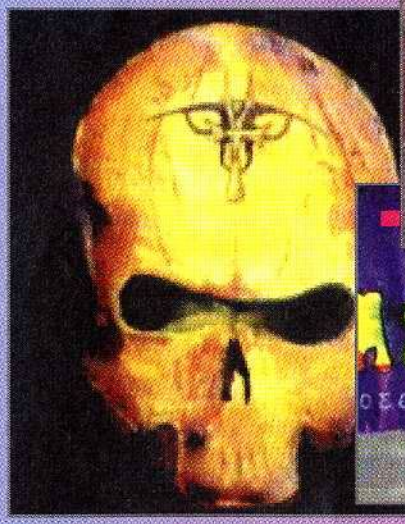
ART FOR KID'S prix 390,00 F
distribué par
ALM 18, bd Marcel SEMBAT
93200 St DENIS

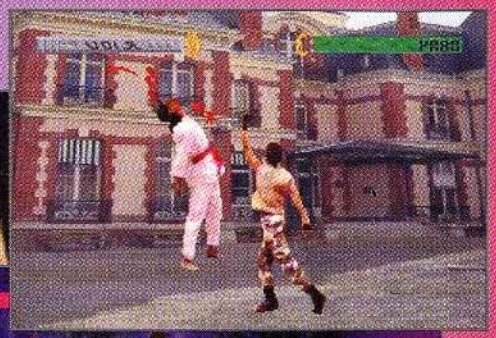
Les plus : inventif, drôle
Les moins : pas de possibilité de faire ses propres tampons, de mettre ses dessins «en apparition» (voir article)

Après une période creuse au niveau des jeux, rentrerions nous à nouveau dans une période faste. Après Moon Speeder, Pinball Obsession et Ultimate Arena, sont en effets annoncés pour les mois à venir

Epi-Lepsi (test dans le prochain numéro)
Boom
Heredis
Spasm
Aazohm Kryp (Combat True color Falcon : photos ci dessous))
un clone de **Tempest 2000**
Lamazap (le programme mythique de Jeff Minter, qui aurait du sortir il y a un an déjà)

et de nombreux autres encore...





VOTRE JAGUAR APATRIDE

En France, on trouve deux types de Jaguars, les modèles européens (en 50 Hz, avec un voyant de fonctionnement vert) et les modèles américains (en 60 Hz, avec un voyant rouge). Les premières marchent sur toutes les TV munies de prises péritel, les secondes sont plus rapides et leur image est plus grande, mais certains vieux postes de télévision y sont allergiques. Le bricolage que nous vous proposons ce mois va vous permettre de rajouter à votre Jaguar un interrupteur lui permettant de choisir sa nationalité et sa fréquence (50/60 HZ). Attention, ce bricolage, même s'il est très simple, est reservé à ceux qui savent manier un fer à souder. De plus, comme toute modification sur une machine, il vous fera perdre la garantie du constructeur. Pour ceux qui voudraient bénéficier de cette amélioration, mais qui n'ont pas le matériel nécessaire, ou qui ne se sentent pas suffisamment à l'aise un fer à souder entre les mains, le magasin TECHNO SERVICE à Paris propose de réaliser cette modification pour moins de 100 F.

MATERIEL NECESSAIRE

Un fer à souder fin de 30 W maximum
Un petit tournevis cruciforme
Un petit tournevis plat
Une petite pince plate
Une pince coupante
Un micro interrupteur
De la soudure électronique
50 Cm de fils électronique fin (diamètre <1 mm)
Une petite perceuse.
Un peu de temps (1 heure pour les moins doués, 10 minutes pour les bricoleurs nés)

Enlevz toute cartouche de votre Jaguar et débranchez la complétement (alimentation, péritel, etc.). Mettez là sur le dos, comme une tortue. A l'aide du tournevis cruciforme, dévissez les 4 vis qui tiennent sa carapace fermée. Rangez soigneusement ces vis (il s'agit de ne pas les perdre pour le remontage final).

Séparez le couvercle du socle plastique: vous constatez qu'à l'intérieur, votre jaguar est protégé par une solide carapace métallique. Cette carapace est bloquée par 15 languettes métalliques recourbées (sur le haut) et 6 pattes d'accrochages (à l'avant). A l'aide de votre tournevis plat, redressez les languettes métalliques, et, grâce à votre pince, détordez les pattes d'accrochages.

Des deux cotés du connecteur cartouche, vous trouverez 2 vis cruciformes noires. Dévissez les. A l'avant, à travers deux trous prévus pour cela dans la carlingue métallique, dévissez les deux dernières vis. Récupérez les vis (en mettant votre Jaguar à l'envers, attention, la carapace n'est plus solidaire du capot et peut donc tomber).

Détachez la carlingue du socle plastique (si vous avez enlevé les 4 vis, cela ne posera pas de problème). Vous avez maintenant dans les mains une carcasse métallique contenant votre jaguar.

Ouvrez cette carcasse (vous avez déplié les pattes précédement, il ne doit donc pas y avoir de problème non plus). Vous obtenez 4 éléments:

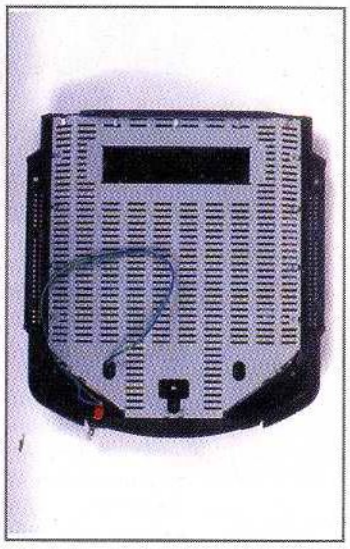
- 1) le socle de la carcasse
- 2) une feuille de carton qui assure l'isolation entre la carte électronique et la carcasse métallique
- 3) la dite carte (admirez au passage sa propreté, la fabrication IBM, c'est 'clean', il faut le reconnaître).
- 4) le couvercle de la carlingue.

Posez les éléments 1, 2 et 4, il vous reste en main la carte électronique. Posez la , face composant en dessous (donc coté soudure visible). Il vous faut maintenant repérer la résistance de 0

Ohm R140 (pour les jaguars Européennes) ou l'emplacement R140. Si cet emplacement est toujours au même endroit, quelque soit votre modèle de Jaguar, il n'est plus sérigraphié dans les révisions récentes (le premier qui m'explique quelles sont les différences sur les cartes de la Jaguar entre la révision B et l'actuelle révision K gagne toute mon estime). Cet emplacement est assez facile à repérer. Votre carte est là, face soudure apparente et coté interrupteur marche/arrêt devant vous. Cherchez le trou ovale à gauche. Juste à droite de ce trou, vous avez une rangée de 9 points verticaux, puis, 1 Cm plus à droite, à hauteur du trou, une rangée de 4 doubles points, avec au-dessus, après un petit espace, un nouveau double point (les photos devraient vous aider encore un peu plus que le texte).

La modification à effectuer se trouve sur le double point le plus vers l'avant. Si vous avez une Jaguar européenne, ces points sont reliés par un composant minuscule et plat (une résistance 0 Ohm). Sur une Jaguar Américaine, ces points sont libres.

Faites chauffer votre fer: enlevez la résistance 0 Ohm (Jaguar européenne), en chauffant alternativement les points de soudure droite et gauche, et en tentant de la décoller avec votre tournevis plat. Cela ne devrait pas poser de problème. Ne forcez pas. cela doit venir tout seul ou presque.



Prenez votre fil électrique: coupez le en 2 brins d'une vingtaine de centimètres. Dénudez chacune des extrémités sur 1/2 centimètre, puis étamez les 4 extrémités (pour les profanes, vous posez le fil dénudé sur le fer, puis vous approchez la soudure qui fond et s'étend sur le fil, vous retirez alors le fer et la soudure. Si l'étamage est correct, votre fil dénudé doit rester très fin, mais être entièrement recouvert de soudure (donc brillant) et rigide. S'il n'est pas rigide, c'est que vous n'avez pas assez mis de soudure, ou que vous n'avez pas assez chauffé).

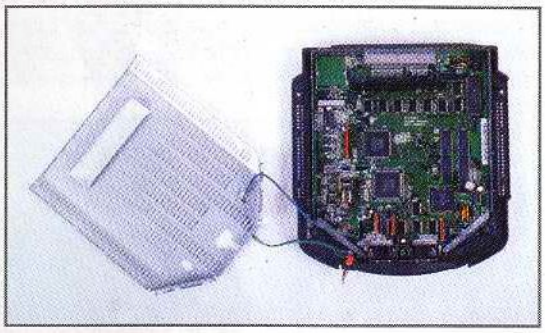
Votre étamage effectué, coupez la partie étamée, de telle manière qu'elle fasse au maximum 2 mm (pour un puriste, c'est déjà énorme). Votre fil est prêt.

Sur les deux points de la rangée R140, déposez également une goutte de soudure (chauffez, approchez la soudure, faite en fondre un peu, retirez le fer). Vous devez obtenir deux minuscules gouttes rondes et brillantes qui ne doivent surtout toucher aucun autre point.

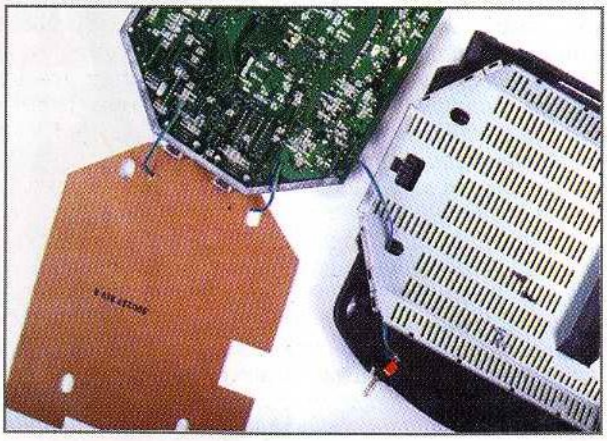
Re-approchez votre fer pour que cette goutte fonde et plongez l'extrémité étamée du fil dans la petite goutte fondue. Enlevez le fer, et laissez refroidir sans bouger le fil 5 secondes. Si tout s'est bien passé, vous devez obtenir une soudure impeccable: ni votre fil, ni la soudure ne doivent toucher un quelconque autre point de la carte, et même en tirant (légèrement) sur le fil, celui-ci ne doit pas lâcher. Si ce n'est pas le cas, recommencez.

Faites de même avec le second fil, pour le second point, quelques millimètres à coté. Vérifiez également que cette soudure ne touche aucun autre point.

Prenez maintenant la feuille de carton, et reposez la (dans le bon sens) sous la plaque. Faites un trou à l'endroit où sont soudés vos fils. Faites passer les deux fils par ce trou, puis faites les rentrer de nouveau du par le trou du carton et de la carte situé à l'avant droite (un coup d'oeil sur la seconde photo peut être également bienvenu, pour faciliter la compréhension).



C'est fini au niveau intervention sur la Jaguar ! Remettez celle-ci dans ses carcasses métalliques, en faisant ressortir vos deux fils par le trou avant gauche (vous avez remis la carte et le carton dans le bons sens, c'est pourquoi le trou est de nouveau à gauche). Refermez les carcasses métalliques, en courbant à nouveaux les 15 + 6 pattes.



Prenez maintenant le socle de plastique: à droite du connecteur Joypad numéroté 1, vous trouvez une petite avancée, de 1.5 Cm de large. C'est là où nous allons fixer notre interrupteur (photo 3). A l'aide de votre petite perceuse, faites un trou pour permettre la fixation de celui-ci. Vérifiez qu'il rentre bien, puis enlevez le, il faut souder les fils sur ces pattes avant de le fixer.

Pour cela, déposez une goutte de soudure sur chacune des pattes de cet interrupteur. Ne craignez pas de chauffer un peu plus (jusqu'à 5 secondes maximum), un interrupteur ne contient pas d'électronique active et est donc nettement moins fragile.

Approchez de la première patte l'autre extrémité, étamée et dénudée d'un des fils soudés sur la carte de la jaguar Faites fondre la soudure sur la patte, plongez votre fil dedans, retirez le fer, tenez quelques secondes, lâchez. C'est soudé. Faites de même pour l'autre patte de l'interrupteur et l'autre fil. Vérifiez (à l'oeil, ou mieux, à l'ohmmetre, pour les mieux équipés d'entre vous) qu'il n' y a pas de court circuit entre vos soudures.

Mettez maintenant l'interrupteur dans le trou que vous avez creusé, et fixez le à l'aide de l'écrou associé.

Il vous reste maintenant à re-solidariser la carlingue métallique et la partie plastique de votre Jaguar, en remettant les 4 vis. C'est là une question de patience (surtout pour les deux vis avant), un tournevis légèrement aimanté pourra vous aider. Refermez maintenant la coque de votre Jaguar, grâce aux quatre vis que vous aviez soigneusement mis de coté.

Rebranchez votre Jaguar, mettez une cartouche. Allumez. Si votre Jaguar fume, vous avez fait une fausse manoeuvre. Ne vous inquietez pas, cela ne devrait pas arriver, j'ai personnellement modifié une quinzaine de Jaguar ainsi et je n'ai jamais eu aucun problème.

Vous verrez la différence dans les jeux qui, en 60 Hz, devrait gagner 20% de rapidité et dans la taille de l'écran. Pour exemple, sur mon téléviseur, en 50 Hz, le bas des lettres du logo Atari est à 6.5 Cm du bas de l'écran en 50 Hz, et à 2.5 Cm en 60 Hz.

Un conseil encore: NE MANIPULEZ JAMAIS L'INTERRUPTEUR JAGUAR ALLUMEE, VOTRE CONSOLE POURRAIT NE PAS APPRECIER.

Remerciements à Udo Bartel pour son article paru dans le numéro de décembre 1994 de ST Computer, qui m'a montré où agir. Le reste des explications n'est pas une traduction, mais le fruit de la pratique.

Marc ABRAMSON

JAGUAR : 3 NOUVEAUX JEUX

5 jeux sont sortis ce mois-ci sur notre fauve, mais par suite d'impondérables, je n'ai pu tester deux d'entre eux (Zool 2 et Val D'isère). Je me contenterais donc pour cette fois de citer ce qu'on m'a dit d'eux :

ZOOL 2, est un jeu de plateau, qui, de l'avis unanime de ceux qui l'ont vu, est assez moyen. Son portage depuis son Amiga natal aurait été fait trop vite, sans exploiter les capacités du Jaguar.

VAL D'ISERE est une simulation de ski (et de Surf) qui, par contre est très discuté. Certains la trouvent splendide, avec une jouabilité et une vitesse aussi importante que Tempest 2000 (que je considère personnellement comme un des jeux Jaguar les plus intéressants), ,d'autres la trouve mortellement ennuyeuse. Le débat est ouvert, je vous dirais mon avis le mois prochain, en attendant, faites moi parvenir le vôtre (sur ce jeu et les autres) sur le 3615 STMAG en *SL JAG, la secte des joueurs sur Jaguar.

Passons maintenant aux trois titres que j'ai eus entre les mains, grâce à l'amabilité de Techno Service, un des importateurs.

KASUMI NINJA

est le second jeu de combat qui arrive sur la machine. Autant le dire tout de suite, ce n'est pas encore Mortel Combat, ni Street Fighter 2, mais la qualité c'est quand même bien amélioré depuis le Bruce Lee du mois dernier. En effet, non seulement les graphismes de Kasumi sont plus fins, mais les sprites sont également nettement plus gros, et les décors beaucoup plus colorés et beaucoup plus beau. On peut jouer au choix à deux joueurs, l'un contre l'autre, pour peu que l'on ait deux Joypads, ou contre la machine (il n'est pas contre pas possible de jouer à deux contre la machine ce qui était le cas dans Bruce Lee).

Le jeu commence par le choix de votre combattant. A deux, chacun son tour choisi parmi les huit combattants proposés. A un contre la machine, le choix de votre personnage se fait entre Habaki et Senzo, les Ninja Jumeaux et il vous est ensuite possible de choisir le combattant joué par l'ordinateur.

Les combattants sont très biens caractérisés. Chacun a sa propre histoire, visible (en anglais) sur l'écran TV, ou dans la documentation (bien traduite pour ces passages-là). L'histoire de chaque combattant influe profondément sur sa manière de se battre. Ainsi, Alaric, Roi des Goths, un des combattants, réputé pour son utilisation originale de la poudre à canon, n'hésite pas durant le combat à vous envoyer des battons de poudre au visage.

Le mode de choix du personnage rappelle étrangement celui que l'on trouvait au début de Dongeon Master dans le temps sur ST. Du coup, au début, je me suis demandé si je n'étais pas dans un jeu de rôle de ce style. Malheureusement, non (mais les amateurs du genre seront ravis d'appendre l'annonce de Dungeon Depths pour bientôt).

A chaque adversaire correspond un lieu de combat, tous plus beaux les uns que les autres. Thundra se battra dans sa jungle natale, Takawak au milieu de ces huttes apaches, etc.

La musique et les effets spéciaux sont très bien. J'aime particulièrement le son des tambours qui annoncent le début d'un combat. Globalement, je dois d'ailleurs signaler que les sons des 3 nouveaux jeux m'ont semblé plus clairs que ceux des jeux précédents. Comme les routines sonores utilisées dans la plupart des jeux viennent directement de la Corp, il faut vraisemblablement en déduire que les développeurs d'Atari viennent de fournir une nouvelle version de ces routines aux développeurs de jeux.

Que dire des combats, si ce n'est qu'ils sont assez brutaux, surtout si le niveau de Gore (horreur) maximal a été choisi. Le sol est alors bientôt taché de flaques du sang qui jaillit des adversaires après chaque coup, et du sang dégouline également des épées en haut de l'écran qui symbolisent l'état de santé des deux adversaires. Les parents qui voudraient épargner cette version à base d'hémoglobine pourront interdire ce niveau d'horreur maximum grâce à un système de verrou parental (à 6 chiffres) très bien pensé. Attention, cependant, même le niveau d'horreur immédiatement inférieur est assez saignant.

Les combats se déroulent en 2 rounds gagnants, de longueur réglable entre 30 secondes et 5 minutes. Le contrôle des personnages m'a semblé beaucoup plus facile que dans Bruce Lee bien que tous les coups ne soient pas indiqués dans la documentation. Une fois de plus celle-ci a souffert à la traduction (pour décrire les positions du Joypad, nous avons droit dans les pages Françaises de la notice à des pictogrammes indéchiffrables) pendant que les versions allemandes et Anglaises utilisent des termes normaux (UP, DOWN en Anglais et HOCH et RUNTER en allemand), obligeant ainsi les Français à aller lire les descriptions des mouvements dans les pages étrangères. Je pense toutefois que le Joypad Atari n'est pas vraiment adapté à ce type de jeu, et qu'une manette avec une meilleur prise en main rajouterait un plus indéniable.

Une fois un combattant vaincu, on passe au combat suivant (si l'on a perdu, on a 5 secondes pour choisir de recommencer le combat), on peut alors utiliser le personnage préalablement battu. Le but est bien entendu de battre les 8 adversaires dans 8 combats successifs. Il ne reste alors plus qu'à augmenter le niveau de jeu (il y en 4) et à recommencer.

A signaler également, même si cela relève de l'anecdote, le jeu est livré avec un bandana Kasumi Ninja. Pourquoi pas ?

BUBSY

Bubsy est à la fois le premier jeu de plateforme disponible sur la jaguar et le premier jeu destiné à un jeune public. Vous contrôlez le chat Bubsy à travers 5 mondes de 3 niveaux chacun. Le point commun entre ces mondes est qu'ils proviennent tous de contes de fées forts connus : on se retrouve aussi bien le monde d'Alice au Pays des merveilles que dans celui du Haricot Géant, celui des milles et une nuit, celui de Gretel (celle d'Hansel et Gretel et de leur forêt en massepain, cela ne vous rappelle pas votre jeunesse ? Comment non ? Nous n'avons donc pas les mêmes valeurs !), ou encore dans un monde aquatique. Autre point commun entre tous ces mondes, ils sont tous forts étranges, très style dessin animé, et rempli de bêtes (requins, lézards, lapins, flamants roses, guêpes, etc...) vilaines mais fort

jolies. Pour une fois, pas de violence dans ce jeu, même les méchants y sont beaux.

Votre but, traverser chacun de ses mondes de part en part, en ramassant un maximum de ballons multicolores. Pour cela, vous ne pouvez pas faire grande chose, mis à part avancer, reculer, regarder autour de vous, ou faire des sauts en hauteur, en longueur (plus vous avez pris d'élan, plus vous sautez loin) ou des vols planés, en vous raccrochant à tous les obstacles pour passer au-dessus des vilaines bêtes, puis leur retomber sur le dos. Et oui, les bébêtes ont le dos fragile, et dès qu'on leur tombe dessus, elles disparaissent en donnant des points. Bien entendu, pour vous aider, vous trouver également sur votre chemin des vies supplémentaires, des T-SHIRTS d'invincibilité, et bien d'autres choses encore.

L'ensemble est bien coloré, facilement maniable, et surtout très amusant, du fait des expressions de Bubsy (il faut l'avoir vu tenter de retrouver son équilibre sur le bord d'une tasse à café géante). Le jeu en lui-même n'est ni très difficile, ni très facile (en fait, le premier tableau est un peu trop dur, car on n'est pas habitué, mais la difficulté n'augmente pas beaucoup après), et c'est surtout assez rapide et bien fluide. A titre d'expérience, quand vous avez éliminé les bébêtes d'un niveau, je vous recommande de le traverser en courant, en faisant des sauts de joie de temps en temps, et en freinant des 4 fers à d'autres instants (pour le son du freinage): vous verrez alors un premier exemple d'un scrolling biplan sur Jaguar. La machine est loin d'être poussée à son maximum, mais on lui fait enfin faire des choses comparables à celles que l'on trouve sur les consoles japonaises concurrentes et ce n'est déjà pas si mal !!

IRON SOLDIER

Iron Soldier est un nouveau jeu en Gouraud, comme l'étaient déjà Cybermorph et Checkered Flag. Cette technique n'est donc pas très nouvelle, mais heureusement, les auteurs ont rajouté dans le logiciels des splendides montagnes de fonds, des ciels nuageux qu'on croirait sortis des meilleurs logiciels de Raytracing et des ennemis (hélicoptères, chars, etc) en 3D mappés. Même si les buildings sont très laids, et que les paysages proches sont un peu lassants, le jeu réussit à obtenir une qualité graphique convenable.

De quoi s'agit t'il cette fois ci. Rien de moins que d'incarner a vous tout seul la résistance face à une multinationale qui veut mettre notre douce planète sous sa coulpe. Pour cela, vous lui avez volé sa dernière arme de guerre, l'Iron Soldier, un robot géant de 12 mètres de haut. Barricadé dans cette forteresse mouvante, vous résistez à l'assaut des splendides ennemis décrits plus haut (ils sont

si beaux que cela fait presque mal au coeur de les tuer), tirant sur les hélicos, écrasant les chars sous vos pieds d'acier, bombardant les robots géants (car vous n'êtes même pas un modèle unique !), les vaisseaux ennemis, cassant les buildings, usines et entrepôts alentours de vos points de fer. En effet, tout au long de vos 16 missions (heureusement sauvegardables toutes les 4 missions, ce qui est déjà très long, vu qu'il m'a fallu environ 1/2 heure pour remplir la première d'entre elles), vous passerez votre temps à détruire les constructions à la recherche d'armes nouvelles, de ravitaillement pour les troupes rebelles alliées, de munitions et que sais je encore.

Si les ennemis sont très bien réalisés, et si les explosions sont sublimes voir les buildings s'effondrer en dizaine de petits cubes rebondissant sur le sol donne une bonne impression de puissance), ce jeu n'en est pas moins pour moins une grosse déception, à plusieurs titres. Tout d'abord, je trouve que le maniement du robot est lent (même en appuyant sur la touche C qui accélère son mouvement). Les auteurs ont beau prétendre que c'est voulu, et que tout le monde sait qu'un robot de 12 mètres a une grosse inertie et ne peut donc se bouger aussi vite qu'un monstre de Doom, je reste dubitatif et me demande s'ils n'ont pas simplement été trop fatigués pour optimiser un peu leur code. Je trouve également que les sons sont extrêmement limités (les lourds pas du robot qui avance et le bourdonnement des hélicos, ça va dix minutes, mais après, ça lasse). Ensuite, je trouve que la vue depuis la tête du robot, censée donner une impression de relief ou tout au moins une impression réaliste, est assez mauvaise : quand on avance en regardant ces pieds, on a l'impression de tout, sauf de se regarder marcher. Enfin, je trouve que le jeu offre peu d'intérêt : casser du building pas beau, tirer des chars et écraser des hélicoptères ne fait pas partie de mes distractions préférées. Peut-être suis je passé à coté et n'ai-je rien compris au jeu, je vais encore essayer tout le mois d'y jouer pour m'en convaincre, mais pour l'instant, à mon point de vue (subjectif), ce jeu est pour le moins moyen.

Marc ABRAMSON

	KASUMI NINJA	BUBSY	IRON SOLDIER
Graphismes :	84/100	70/100	68/100
Sons :	75/100	65/100	62/100
Fluidité :	74/100	75/100	65/100 (ok pour les ennemis, mais nulle pour le robot)
Maniabilité :	70/100	80/100	75/100
Intérêt :	67/100	72/100	50/100
Moyenne :	74/100	72/100	64/100

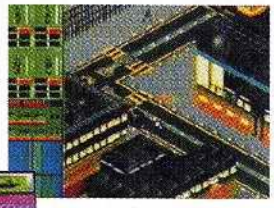
Ces trois jeux sont disponibles pour des prix allants de 450F à 599 F chez les importateurs suivants :
Techno Service,
44 rue du Vertbois, 75003 Paris, Tel 48 04 99 75 (importateur-revendeur)
(merci encore)
Accord,
Parc d'activité du coudrier, 95650 BOISSY-L-AILLERIE (importateur-grossiste)
(on attend toujours votre courrier !)

LE C.E.S. DE LAS VEGAS

Le CES d'hiver, à Las Vegas, à la fin de la première semaine de Janvier, faisait la preuve de l'attentisme en vogue chez les constructeurs informatiques. Pas de nouveauté fracassante, mais la preuve de retour d'Atari dans le monde du jeu vidéo.

Sega ne présentait pas la Saturn, uniquement la 32X, tandis que Nintendo ne présentait de nouveau qu'un hybride entre une Game Boy et un casque de réalité virtuelle (le Virtual Boy), offrant tout de même un processeur 32 Bits et de la vraie 3D mais en niveaux de rouge sur fond noir.

Pas de PlayStation non plus chez Sony, mais il est vrai que Saturn et PlayStation ne sont à l'heure actuelle distribuées qu'au Japon.



JEUX PRÉSENTÉS OU ANNONCÉS:

Air Cars
Arena Football
Assault
Battlemorph
Battle Wheels
Blue Lightning
Brett Hull Hockey
Bubsy (sorti)
Burnout
Cannon Fodder
Charles Barkley Basketball
Checkered Flag
Creature Shock
Dactyl Joust
Demolition Man
Double Dragon V - The Shadow Falls
Dragon - the Bruce Lee Story (sorti)
Dragon's Lair
Dungeon Depths
Fight For Life
Flashback
Flip Out
Graham Gooch Cricket
Hardball III
Highlander
Hover Strike
Iron Soldier (sorti)
Jack Nicklaus Cyber Golf
James Pond III
Kasumi Ninja (sorti)
Rage Rally
Rayman
Redemption
Robinson's Requiem
Ruiner Pinball
Sensible Soccer
Soccer Kid
Space War 2000
Star Battle
Syndicate
Tiny Toons
Theme Park
Troy Aikman NFL Football
Ultra Vortex
Val D'Isère - Skiing & Snowboarding (sorti)
White Men Can't Jump
Zodiac Fighters
Zool 2 (sorti)

En fouinant bien, on pouvait toutefois voir un exemplaire de chacune d'elles sur des stands de revendeurs de jeux.

Le stand Atari se trouvait dans le même pavillon que ceux de Sega et Nintendo, auprès desquels il ne faisait pas pâle figure, bien que de taille bien plus réduite. Il était en revanche d'une taille tout à fait comparable à celui de la 3DO, qui était lui très mal placé, bien trop éloigné des pavillons dédiés au jeu vidéo proprement dit.

La Jaguar profitait donc de tout cela pour attirer du monde, et le stand foisonnait effectivement de curieux, attirés par un écran géant, et bon nombre de nouveautés. L'écran géant, doté d'une sono puissante, alternait des clips endiablés présentant les nouveaux jeux, avec les publicités TV dédiées à la Jaguar (celle d'Alien vs Predator étant pour le moins hilarante).

Le CD-ROM était présenté à l'autre bout du stand, où un téléviseur à projection mettait en vedette la Virtual Light Machine, le light-show intégré au lecteur de CD-ROM, affichant des spectres de fréquence variant avec la musique provenant d'un CD audio, du plus bel effet visuel. Le CD-ROM était aussi mis en avant avec une démonstration de vidéo plein-écran (Cinepak), avec des extraits de films (les Dents de la Mer, la Guerre des Etoiles,...), assez époustouflante, bien que de qualité visuellement moins impressionnante que le MPEG (Digital Video, CD-I).

Une bonne vingtaine de jeux étaient présentés, parmi lesquelles une majorité de nouveautés non encore finalisées (on pouvait voir les cartes à EPROM dépasser des consoles, au lieu de belles cartouches). Les machines étaient généralement toutes occupées, et les jeux étaient régulièrement changés, ce qui obligeait à des visites fréquentes pour être sûr de pouvoir tout voir.

Une des démos (jouable) les plus intéressantes était celle de Fight For Life, un jeu de combat 3D comparable à Virtua Fighter. Si le jeu est encore à plusieurs mois de sa sortie, il était déjà possible de combattre à deux, et d'observer la qualité des graphismes (partiellement texturés), et des animations (acquises par procédé de Motion Capture). Son développeur était d'ailleurs présent et répondait gracieusement aux différentes questions.

Contrastant avec la majorité de jeux en 3D, on pouvait voir Rage Rally, un jeu de course de voitures, du genre de Toyota Celica, offrant une vue de haut en pseudo-3D, avec des graphismes très fins, et une excellente maniabilité.

Ceux qui doutaient encore de voir les grandes compagnies développer un jour sur Jaguar auraient été heureux de découvrir les adaptations de licences réputées, telles que Syndicate, FlashBack, Cannon Fodder, Sensible Soccer ou encore Zool 2. Tandis que les amateurs de baston se seraient sans doute défoncés sur Kasumi Ninja (aux effets sanglants garantis «gore»), ou Ultra Vortex, présenté sous forme de borne d'arcade.

Dans les nouveaux jeux 3D présentés, On pourra citer rapidement Hover Strike, qui est un Cybermorph texturé (très beau) se déroulant à bord d'un hovercraft, Space War 2000, jeu de combat spatial lui aussi très réussi, ainsi que Blue Lightning, l'équivalent Jaguar d'Afterburner.

Le stand Atari, en définitive, tranchait avec le reste du salon, en présentant de très nombreuses nouveautés, et apportait enfin une réponse plus qu'optimiste aux nombreuses rumeurs courant sur la compagnie. La venue de grosses pointures du jeu, ainsi que le nombre de nouveautés présentées laissent en effet présager un avenir plutôt radieux aux possesseurs de Jaguar.

Benoit ARRIBARD

POWER NET

est un réseau américain qui permet de connecter tout type d'ATARI entre eux. Il marche à la perfection et son seul défaut, c'est d'être tout simplement porté disparu. En effet, à l'heure actuelle, il est absolument impossible de joindre un quelconque éditeur de ce produit. Si vous avez des nouvelles ou une piste des «propriétaires en droit» de POWER NET, contactez nous !

PERIPHERIQUES

dirigé par Jean Jacques ARDOINO

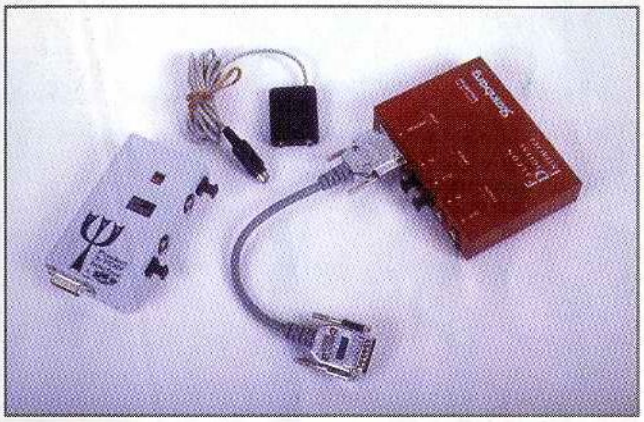
SAUVEGARDES ET DAT

Avec l'arrivée des animations true color et de l'enregistrement en direct le disque, l'utilisateur de FALCON se retrouve très rapidement avec un disque dur saturé et un gros problème de sauvegarde. En effet comment sauvegarder un fichier de 30 mégas sur une disquette 1.44 mégas ? Il est bien sur possible de tronçonner le fichier pour le coucher sur une vingtaine de disquettes avec un programme spécial, mais il faut reconnaître que l'opération est assez fastidieuse et délirante lorsqu'il faut faire cela régulièrement.

Pour cela, on a créé le disque dur amovible. La version la plus connue (et de loin la moins chère) est sans conteste le SYQUEST. Seulement voilà : la capacité d'un SYQUEST est assez réduite. La plus courante est 44 mégas, suivie du 88 mégas. Il existe également des capacités un peu plus élevées, mais si vous faites des gros fichiers régulièrement, cela va vite vous coûter une fortune (~400,00 F la cartouche de 44 mégas).

Pour des données plus importantes, il est alors conseillé de se diriger vers le disque optique qui lui peut contenir jusqu'à 600 mégas. Le problème sera là aussi un prix un peu élevé pour des sauvegardes régulières. Comptez près de 1000,00 F pour une telle capacité.

QUE FAIRE ALORS ?



Les musiciens ont résolu le problème. En effet, lorsqu'on réalise un morceau de musique en direct le disque, on le mixe «numériquement» vers un DAT à l'aide d'une interface branchée sur le port DSP du FALCON et relié au DAT par des câbles optiques ou coaxiaux. Cette opération consiste en fait à réaliser un fichier numérique en «direct la bande» sur le DAT. Dans ce cas pourquoi ne pas utiliser cette méthode pour envoyer d'autres types de fichiers, sachant qu'une cassette DAT de 90 mn contient deux gigas octets de données et qu'elle coûte moins de 100,00 F le calcul est vite fait : c'est le système le plus économique.

Les fabriquant d'interfaces numériques pour DAT ont eu l'idée géniale de séparer leurs programmes de transfert du multipistes numérique proprement dit. Du coup, sans acheter CUBASE AUDIO ou LOGIC AUDIO, vous pouvez acquérir ces interfaces ainsi qu'un DAT pour sauvegarder toutes vos données. Le coût d'achat est certes plus élevé qu'un SYQUEST, mais il faut reconnaître que si vous faites des sauvegardes régulières, l'amortissement est très rapide.

LES INCONVENIENTS DU DAT

Le premier inconvénient est sa lenteur. En effet, si une cassette de 90 mn peut contenir 2 gigas octets de données, cela veut dire aussi qu'il faudra 1h30 pour sauvegarder ces deux gigas. Il s'agit donc d'une opération à effectuer le soir en partant mais pas au milieu d'une opération.

L'autre inconvénient est la fragilité du DAT. A ce titre je vous conseillerai de faire régulièrement une deuxième sauvegarde sur une autre cassette. Ceci dit, un accident est tout de même rarissime et beaucoup de sociétés sont équipées de ce système (PRESSIMAGE par exemple). D'ailleurs les autres systèmes ne sont pas à l'abri non plus d'erreur de sauvegardes.

Dernier inconvénient : par rapport au SYQUEST très répandu ou au disque optique, vous aurez moins l'occasion de vous servir de votre cassette DAT pour amener vos données chez quelqu'un d'autre, ce quelqu'un d'autre ayant peu de chances pour le moment d'être équipé d'un tel système. Là il faudra voir avec le temps pour voir quel principe l'emportera.

Nous publierons très prochainement un test de ces deux programmes, en attendant vous savez maintenant qu'il existe une solution de sauvegarde des grosses (et petites) données très économique sur FALCON. Et n'oubliez pas qu'un DAT c'est aussi un magnétophone numérique nettement supérieur au MINIDISK ou à la DCC....

COMBIEN COUTE UN SYSTEME DE SAUVEGARDE SUR DAT ?

Vous pouvez trouver un DAT neuf à partir de 3500,00 F. Vérifiez tout de même que celui-ci possède bien des entrées et sorties numériques car ce n'est pas toujours le cas (notamment sur les portables). Dans le cas, assez fréquent, ou le DAT possède une entrée et sortie numérique mais qu'une entrée coaxiale, il vous faudra acheter des câbles optiques assez onéreux (comptez 200,00 F par câble, donc 400,00 F au total).

Il y a plusieurs sortes d'interfaces numérique pour FALCON, mais j'en retiendrai deux : FDI et PSI. La seule disponible en FRANCE est FDI. Son intérêt est d'être sans conteste la plus costaud, et de posséder une doc française. Comptez 2 500,00 F si vous l'achetez en dehors de CUBASE AUDIO (il existe des offres groupées, où elle descend à un tarif de type PSI).

PSI fait par contre quasiment 1000,00 F de moins, mais il faudra utiliser un programme tout en allemand (très simple au demeurant). Si son aspect est un peu plus «plastique», on appréciera quand même les voyants de transmission sur le boîtier et sur le petit indicateur à connecter sur le port LAN.

Au total il vous faudra donc débourser entre 5 500,00 F et 6 500,00 F pour le système complet, en sachant qu'une fois acquis il ne vous coûtera plus que 100,00 F pour deux gigas de données ce qui est totalement incomparable avec les autres systèmes de sauvegarde.

A ce prix, il est même envisageable d'acheter un FALCON uniquement dans ce but en le reliant en réseau à votre (vos) autre(s) ATARI.

LITTERATURE

A_LIRE.TXT

par un problème de coordination, nous n'avons que très peu de revues étrangères et fanzines ce mois ci. La rubrique est donc en mode «mini» jusqu'au mois prochain où nous devrions tout avoir reçu.

ALLEMAGNE

ST COMPUTER

MAGIC MAC
ProTOS '94
réseaux ATARI
MINT
SUPERNOVA PLUS
trucs pour ALIEN

PSH Medienvertriebs GMBH
Georgenstr. 38b
64297 DARMSTADT
130 Dm : 11 numéros

FANZINES

ST ECHOS

ATARI SHOW 94
SPEKTRAL TOOL KIT
FDRUM
TRACKOM
PINBALL OBSESSION
CUBASE : LOGICAL...

ST&Co
8, rue Froidevaux
75014 PARIS
120 F : 6 nos
150 F : 6 nos + disk

UNION PRODUCTS LTD

L'Etang Simon .03320 Le Veurdre
Tel :70 66 44 53 / Fax: 70 66 42 20
Ouvert du Lundi au Samedi de 10 h a 12 h et de 14 h a 19 h

DISQUES DURS PUS SCSI

40 Mo	790
105 Mo	950
210 Mo	1690
545 Mo	2000

DISQUES DUR COMPLET DMA/SCSI

40 Mo	1490
105 Mo	1790
210 Mo	2190
545 Mo	3200

DISQUE DUR COMPLET FALCON

40Mo	1190
105 Mo	1490
210 Mo	1790
545 M0	2790

INTERFACES DMA/SCSI

Top Link externe	590
UPSCSI interne	690

MONITEURS

VGA MONO	800
SVGA 1024*768 Pitch 0.28 NC	
Multisynchro	2690
Moniteur Peritel	1200
Moniteur SM144	NC
Boitier Multi STF	250
Alimentation stf/ste	250

SUPER PROMOTION

EXTENSION FALCON 14 MO
3710 Frs

TOWER FALCON

Simple a branchez , tout les ports sont disponibles a l'arriere de l'appareil, clavier detachable PC ,bouton RESET face avant et alimentation 250 watts. Livrez avec une notice d'installation.
L'ensemble N C
Option Musicos Disponible NC

TOUT NOS PRIS SONT TTC

CONTACTEZ NOUS POUR LES FRAIS DE PORT OU SI VOUS RECHERCHEZ UN PRODUITS NE SE TROUVANT PAS SUR L'ANNONCE

EXTENSIONS MEMOIRES

STF 0 Ko (extensible en Simm jusqua 4 Mo)	350
FALCON 16 Bits	510
FALCON 32 Bits	520

BARETTES SIMMS

256 Ko	80
1Mo	250
4 Mo en 16 ou 32 bits	950
8 Mo en 32 bits	1990
16 Mo en 32 bits	3190
Adaptateur Simm /Sipp	10

LECTEUR DE DISQUETTE

Interne 3.5 DF DD	390
Externe 3.5 DF DD	520
Module HD 1.44 Mo	150
Module + Lecteur	520

ACCESSOIRES

Joysticks divers types	40
Horloge externe port cart.	210
Souris 400 dpi	90
Scanner a Main 64 tons de gris 400 DPI	850
Cable SCSI /SCSI2	180
Cable HD 2.5 / 2.5	50
Cable HD 2.5 / 3.5	80

Boitier SCSI complet	490
Boitier SCSI pour 2 HD	590
Boitier SCSI pour 3 HD	790

MACHINES ATARI:

Atari 1040 STE	NC
Atari Mega STE 1Mo	NC
Atari Syquest 44 Mo	NC

SI VOUS RECHERCHER DES PRODUITS PC, PIECES DETACHES, POUR ATARI CONTACTEZ NOUS

HD Ide 3.5 Pour Falcon:

(Livré avec cables 2.5 vers 3.5 et alimentation)

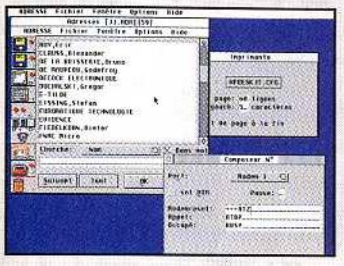
210 Mo ide	1420
420 Mo	1890
540 Mo	2490

CABLES MONITEURS

Cable VGA vers FALCON	80
Cable Multisynchro FALCON	95
Cable Moniteur VGA vers ST	80

ATARI
Domaine Public & Shareware

Bureautique

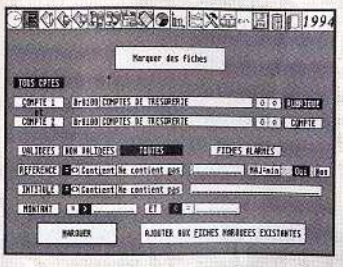


✓ Adresse 1.9F
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Adresse est un calepin d'adresses avec une interface très bien conçue (et très esthétique). Les données sont assez complètes, ses fonctions de tri et de recherche sont confortables, mais c'est surtout avec l'import/export et l'édition de rapports qu'Adresse propose une méthode efficace tant pour l'impression que la communication avec des bases de données. Cette version ajoute encore au look couleur et 3D. A découvrir absolument.
Logiciel allemand traduit en français.
/BUREAU/DIVERS/ADRES19F.TOS

▼▼▼▼

✓ Tarkus démo 1.10
STE/TT/Falcon
Tarkus, dont voici la version de démonstration, est en quelque sorte un croisement entre Papyrus et Calamus, jusque dans son interface. Son objet est de créer des étiquettes et de petits documents. Il fonctionne sous SpeedoGdos et pourrait devenir un programme très intéressant.
Programme en allemand.
/BUREAU/PAO/TARKUS.LZH

Réf. : ST1394



✓ Comptabilité Domestique 2.07
STF/STE/TT/Falcon
Dernière version de Comptabilité Domestique, qui porte le même nom que le logiciel commercialisé par ETILDE et qui en reprend le principe : système basé sur le plan comptable.
Bon shareware français.
/BUREAU/DIVERS/CMPTA207.TOS

▼▼▼▼

✓ Master Browse 4.9
STF/STE/TT/Falcon
Dernière version de MasterBrowse (le visualiseur de fichiers multi-machines et multi-résolutions) qui apporte encore quelques améliorations et marche effectivement sur toutes les résolutions du Falcon.
Fonctionnement sous Multitos, Magic, Geneva amélioré et aide en ligne sous ST-Guide.
Shareware en anglais.
/BUREAU/TTEXTE/MB49BIN.TOS

▼▼▼▼

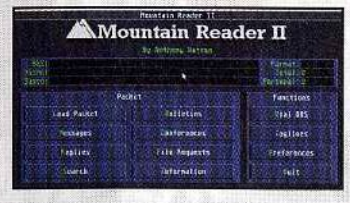
✓ Probe House Exp. Manager 1.0
STF/STE/TT/Falcon
PHEM est un petit programme de gestion de budget familial, idéal quand on ne veut pas se lancer dans des statistiques tordues et qu'on souhaite simplement avoir un bon aperçu de ses dépenses quotidiennes. C'est sous GEM, simple d'emploi et très pratique.
/BUREAU/DIVERS/PHEM10.TOS

▼▼▼▼

✓ Drivers HP 4P
STF/STE/TT/Falcon
Réalisés par Thierry Rodolfo, voici deux nouveaux drivers Gdos et SpeedoGdos. Ils sont pour la LaserJet HP 4P. L'un permet l'impression en 600 dpi, et le second l'impression en 300 dpi.
/BUREAU/IMPRIMER/HP_4P.TOS

Réf. : ST1395

Communication



✓ Mountain Reader II 2.5
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x200)
Mountain II Reader est un reader offline édité par la maison de Recipe Box et présentant le même look, superbe avec ses couleurs et sa gestion de SpeedoGdos, et configurable à loisir. Il permet de charger les paquets de nouveaux messages (archivés) et, hors connexion, de les gérer dans une mini base de données, d'éditer les réponses qui seront à leur tour réunies en un seul fichier compacté. En bref, un excellent programme pour gérer les formats QWK et BLUEWAVE.
Programme et doc en anglais.
/COMMS/RESEAUX/M_READ25.TOS

▼▼▼▼

✓ Coma 2.60
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Dernière version de ce shareware destiné à l'émission et à la réception de fax. Coma est compatible QFaxPro et tout fax créé à partir d'une application (Calamus, Papyrus, Gemview) par un driver de ce dernier pourra être envoyé par Coma.
Coma permet aussi de créer un fax à partir d'un ASCII et d'IMG en en-tête et pieds de page.
Cette version gère aussi la voix (voir avec certains modems) et apporte encore une flopée de petites améliorations.
Logiciel en anglais ou allemand.
/COMMS/TERMINAL/COMA_260.TOS

▼▼▼▼

✓ ESS-Code 6.3
STF/STE/TT/Falcon
Voici un programme pour ceux qui, pour diverses raisons, ne pourraient pas effectuer de transferts en binaire. UU Encode, puis Decode, permet de convertir les fichiers binaires en ASCII pour le transfert. C'est un des meilleurs et des plus rapides.
Cette nouvelle version supporte le codage MIME utilisé sur diverses plates-formes et dispose d'une aide en ligne (au format ST-Guide).
/COMMS/PROTOS/ESSCOD63.TOS

▼▼▼▼

✓ Kivi QWK Reader 1.16
STE/TT/Falcon (>=640x400)
Kivi est un nouveau reader off line et il permet de récupérer les messages et Emails au format QWK, de les consulter et de préparer les paquets de réponses qui seront ensuite envoyées au BBS hôte. Entièrement sous GEM, Kivi est très fonctionnel et tout à fait comparable aux autres readers courants.
Programme et doc en anglais
/COMMS/BBS/KIVI_QWK.TOS

▼▼▼▼

✓ Microtalk QWK 1.17
STF/STE/TT (>=640x200)
Le reader off line est le moyen de consulter les messages et d'y répondre hors communication. Celui-ci gère le format QWK utilisé par les BBS qui permettent d'accéder aux newsgroups internet et à l'Email. Le transfert se fait par le programme de communication habituel (Connect, Starcall...). Le reader décompacte, trie les messages par conférences et par thèmes, permet un mode de consultation organisée et compacte les réponses.
Microtalk QWK fait partie des plus utilisés.
Shareware allemand, mais en anglais.
/COMMS/BBS/MTQWK117.TOS

Réf. : ST1396

Programmation

✓ GLCB 2
STF/STE/TT/Falcon
Voici une nouvelle version de sources C d'un genre nouveau : destinés aux débutants, ils permettent, en utilisant des sources et modules annexes propres à chaque machine ou type de compilateur C, de créer des programmes (ici, jeux). Le même source est utilisé quelle que soit la machine ou le compilateur. Compatible avec PC, Mac, Amiga, SunOS... Sources et docs en anglais. Décompacté : 1316 Ko !
Voyez également les archives GLCBERR3.TOS (qui contient d'autres modules corrigés) et GLCB_EXE.TOS (qui

À propos de Shareware: C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

DP Magazine
le catalogue complet des logiciels du domaine public et des sharewares...
spécial ST et AMIGA

Si vous ne trouvez plus le DP Magazine N° 14 chez votre marchand de journaux, COMMANDEZ-LE pour
19 F
disquette incluse !
(port compris) en utilisant le bon de commande.

contient les exécutables compilés).

/PROGRAMM/SOURCES/C/GLCB2.TOS

▼▼▼▼

✓ GLCB ERR3

STF/STE/TT/Falcon

Modules corrigés pour la dernière version de GLCB (GLCB2.TOS). Sources et docs en anglais. Voyez également GLCB_EXE.TOS (qui contient les exécutables compilés).

/PROGRAMM/SOURCES/C/GLCBERR3.TOS

▼▼▼▼

✓ GLCB Exec 2

STF/STE/TT/Falcon (Coul)

Ce sont les exécutables réalisés avec la nouvelle librairie GLCB (GLCB2.TOS). Huit d'entre eux, dont les sources sont fournis dans GLCB2.TOS, ont été recompilés après débuggage du module ATARIPUR.C et fonctionnent sur toutes machines. Les sept autres ne fonctionnent que sur STE. On trouvera Block Out, un clone d'Arkanoïd très proche de l'original, Sokoban, Qbert, etc. Tous bénéficient d'une assez belle réalisation.

Décompacté : 804 Ko !

/JEUX/DIVERS/GLCB_EXE.TOS

Réf. : ST1407

✓ Chatwin 3.0

STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)

Chatwin est un shell qui va intéresser les programmeurs : il est compatible avec tous les environnements. Définition de l'éditeur, du compilateur, du debugger, etc. Utilisation d'un CLI donnant accès aux commandes Unix. Chatwin est entièrement paramétrable, jusqu'aux raccourcis-clavier. Un excellent outil pour programmeurs, en allemand.

/PROGRAMM/OUTILS/CHATWIN3.TOS

▼▼▼▼

✓ Compendium errata

STF/STE/TT/Falcon

Le Compendium est un livre de référence sur les machines utilisant le TOS. Mais il y a des erreurs et autres coquilles. Des lecteurs auront rectifié d'eux-mêmes certaines d'entre elles. Ces deux textes apportent un certain nombre de rectificatifs essentiels.

Texte en anglais.

/PROGRAMM/OUTILS/COMP_ERR.TOS

▼▼▼▼

✓ TOS 02

STE/TT/Falcon

Dans ce fichier hypertexte au format ST-Guide se trouve tout sur le TOS (GEM, GEMDOS, BIOS, XBIOS, AES, VDI, DSP, etc.). Tout cela est classifié et réuni en un outil très pratique, même s'il est écrit en allemand. Bien entendu, s'il manque des choses, ne faites pas un scandale en disant que les produits ne sont pas testés.

/PROGRAMM/OUTILS/TOS_02.TOS

Réf. : ST1408

Utilitaires

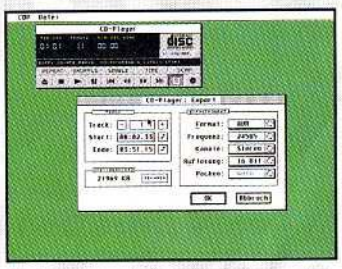
✓ Five to Five 2.0

STF/STE/TT/Falcon

Five to Five est un utilitaire pour convertir des samples (sonores). Tournant sur toutes machines, il gère les formats DVSM (utilisés par WINREC et FORTUNE), AVR, SND, AU, WAV et RAW et "deltapack". On trouve donc divers formats Atari, PC, MAC, NeXT... La conversion peut conserver les données du format source ou passer du 16 bits stéréo au 16 bits mono ou 8 bits. Tourne sur un 520. Deux versions, allemande et anglaise.

/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/525_V2_0.TOS

▼▼▼▼



✓ CD Player 1.0

STE/TT/Falcon

Ce player de CD audio sur CDROM connecté en SCSI est réalisé par Alexander Clauss, l'auteur d'OCR. En plus de fonctions avancées (entrée des titres, auteur), il propose la possibilité d'exporter les données sonores par le bus SCSI. Il utilise Metados (avec drivers supportant les commandes audio, comme ceux de CD Tools). Belle interface, et un logiciel qui comble un manque. Mais attention ! Si vous ne disposez pas des commandes audio nécessaires, l'enregistrement ne fonctionnera pas.

Programme et doc en allemand.

/MUSIQUE/CDPLAYER.TOS

▼▼▼▼

✓ Only! Valency!

STE/TT/Falcon (Coul)

Only! Valency! est un jeu de réflexion consistant à reconstituer des molécules en suivant des règles précises dans le minimum de temps et avec le minimum d'erreurs. Il n'est pas besoin d'être chimiste, rassurez-vous ! Fonctionne sur toutes machines en basse ST ou VGA 16/256 (y compris cartes graphiques). Très bon jeu.

Jeu et doc en allemand.

/JEUX/REFLEXIO/VALENCY.TOS

▼▼▼▼

✓ Falcon Game List 2

STF/STE/TT/Falcon

Nouvelle édition d'un texte ASCII qui réunit la quasi-totalité des jeux tournant sur Falcon, avec beaucoup de précisions : commercial ou shareware, utilisation de Backward ou non, résolution, fréquence, etc. Un bon boulot !

C'est en anglais.

/JEUX/DIVERS/FALCGAME.TOS

Réf. : ST1406

✓ Atari Explorer Online 0314

STF/STE/TT/Falcon

Avant-dernier Atari Explorer Online, journal entièrement consacré à l'univers Atari et en anglais. Les articles traitent de tous les sujets : la Jaguar, les conférences publiques sur Genie (un réseau américain), actualités sur les domaines publics d'internet et de Compuserve. Ce numéro est plein de nouveautés pour la Jaguar !

/PROGRAMM/OUTILS/AEO_0314.TOS

▼▼▼▼

✓ Atari Explorer Online 0401

STF/STE/TT/Falcon

Encore un nouvel Atari Explorer Online, journal entièrement consacré à l'univers Atari et en anglais. Les articles traitent de tous les sujets : la Jaguar, les conférences publiques sur Genie (un réseau américain), actualités sur les domaines publics d'internet et de Compuserve. Ce numéro est encore plein de nouveautés pour la Jaguar !

/PROGRAMM/OUTILS/AEO_0401.TOS

▼▼▼▼

✓ Atari Info Pages 3

STF/STE/TT/Falcon

Atari Info Pages est un ensemble de fichiers ST-Guide réunissant beaucoup de coordonnées d'éditeurs et d'auteurs de logiciels allemands, commerciaux ou en shareware. On y trouvera, à l'aide d'un classement efficace, noms et adresses d'éditeurs, emails d'auteurs, noms de logiciels.

/UTILS/DIVERS/AIPHYP03.TOS

▼▼▼▼

✓ Jaguar Mag 1

STF/STE/TT/Falcon

Ce magazine informatique est entièrement consacré à la Jaguar. Le numéro 1, de janvier 1995, contient beaucoup de présentations et de cheat-codes pour différents jeux. Mais c'est en allemand et il est hors de question que je le traduise !

/UTILS/DIVERS/JAGMG195.TOS

Réf. : ST1409

✓ Gnu Zip 1.24B

STF/STE/TT/Falcon

Le Gnu Zip est utilisé dans tout l'univers Unix et Mint, et souvent lié au TAR. Voilà de quoi décompacter les fichiers d'extension "z", "gz" ou "tgz" (pour ces derniers, le Gnu Tar sera aussi nécessaire).

/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/GZIP124B.TOS

▼▼▼▼

✓ Two In One 1.22F

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Dernière version française de ce shell qui permet de gérer les principaux archiveurs (LZH, ARC, ZOO, ZIP, ARJ) et les divers programmes qui leur sont associés (MAKE_SFX, UUENCODE, UUDECODE, ZIP2TOS).

Interface très pratique ressemblant à celle de Kobold ou STZIP. Beaucoup de nouvelles fonctions : reconnaissance archives Unix, choix d'extensions, aide au paramétrage, etc. Two in One devient très complet !

Logiciel allemand et aide ST-Guide traduits en français.

/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/2IN1F122.TOS

Réf. : ST1410

✓ Twilight démo

STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)

Voici une démo du célèbre Twilight, l'un des deux grands programmes commerciaux de protection d'écrans. Certains modules demandent de la mémoire, un module ne fonctionne qu'avec Falcon mais, à part ces restrictions, Twilight fonctionnera sur toute

---

Bon de commande

Conditions de vente:
50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes.
Attention!
En cas de références comportant plusieurs disquettes (=1, =2,etc), vous devez obligatoirement multiplier 50 F par le nombre de disquettes.

Références (par ordre croissant SVP)							Titres ou descriptions	Prix
S	T	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F
STMAG N°92							Frais de port	15 F
							Total	

Nous vous rappelons que la quasi totalité des produits du domaine public n'est pas traduite.
Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.

machine STE/TT/Falcon. Consultez l'article paru dans le numéro 90 de STMAG.

/UTILS/DIVERS/TL_DEMO.TOS

▼▼▼▼

✓ Weihnacht

STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)

Weihnacht est un module pour Twilight (dont une démo est dispo) sorti au moment de Noël, bien entendu. Ecran sympa, mais surtout bande sonore rigolote et très bien réalisée !

/UTILS/DIVERS/WEIHNACH.TOS

Réf. : ST1411

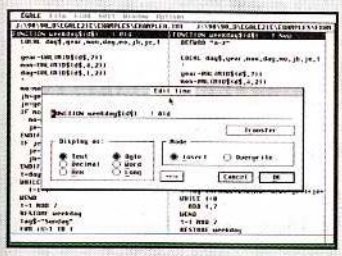
✓ Coffee

STE/TT/Falcon

Jusqu'à présent, votre Atari pouvait faire beaucoup de choses, mais ne savait pas faire le café ? Maintenant, il sait ! Reste à savoir si celui-ci sera de votre goût. Interface confortable, support de Multitos et de MagiIX (mais le drag and drop du café vers le bureau n'est pas encore implémenté).

/UTILS/DIVERS/COFFEE.TOS

▼▼▼▼



✓ Egale 2.5

STF/STE/TT/Falcon

Dernière version, et en anglais, de ce programme qui permet de comparer et d'éditer deux fichiers. La programmation est entièrement sous GEM et l'interface est limpide. On peut copier des blocs, ajouter des lignes, etc. De plus, on peut maintenant ouvrir des fenêtres monofichier. Et cette version, comme les précédentes, apporte toute une série de petits plus.

Shareware allemand en anglais.

/UTILS/DIVERS/EGALE25E.TOS

▼▼▼▼

✓ HEX-EDIT 1.1

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Encore un éditeur de secteurs. Celui-ci a repris les bonnes idées des autres. Il peut ouvrir plusieurs fichiers, peut chercher, remplacer, insérer, supprimer... Il peut reprendre un bloc en chaîne de recherche ou de remplacement, il permet d'écrire directement les caractères accentués, c'est un petit bijou. Même si l'interface n'est pas révolutionnaire, Hex-Edit est pratique d'emploi. Tiens, un texte ASCII qui s'ouvre en binaire parce qu'il est truffé d'octets nuls. Petit nettoyage en une opération et l'ASCII redevient ASCII !

Programme en allemand mais limpide.

/UTILS/FICHIERS/HEXEDIT1.TOS

Réf. : ST1412

✓ Gemini 1.999E

STF/STE/TT/Falcon 2Mo

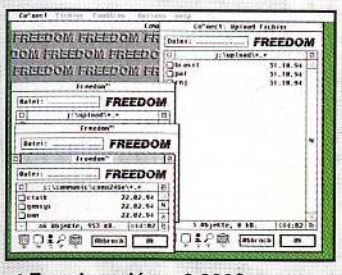
Encore une version de Gemini, la 1.999E qui comporte encore d'autres débuggages et améliorations de compatibilité.

Des tonnes de fonctions hyper pratiques, icônes, polices dans les fenêtres, présentation, lancement d'applications, programmes installés avec plusieurs extensions, shell très puissant avec exécution de scripts, etc. Une bête !

Taille décompactée: 1 méga 2.

/UTILS/SYSTEM/GMN1999E.TOS

▼▼▼▼



✓ Freedom démo 0.999β

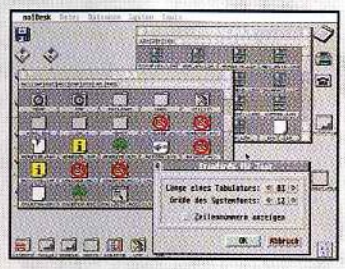
STE/TT/Falcon

Freedom, dont voici la version de démo, est un sélecteur de fichiers se rapprochant de Selectric (pour prendre une référence), à ceci près qu'il est non préemptif et se comporte comme une fenêtre ou un dialogue normal. Sa taille est adaptable à loisir et il offre diverses fonctions avancées.

Programme et doc en allemand.

/UTILS/SYSTEM/FREEDOMD.TOS

Réf. : ST1413



✓ NoDesktop 3.01

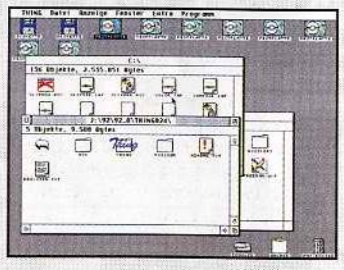
STE/TT/Falcon (>=640x400)

NoDesktop est un excellent bureau alternatif, superbe en VGA à partir de 16 couleurs. Il propose beaucoup de fonctions avancées entièrement configurables permettant à chacun de personnaliser son environnement, des couleurs et de la 3D... Compatible Magic et Multitos, il offre un certain nombre d'utilitaires, dont un CLI permettant l'accès aux fonctions Unix. Ne peut fonctionner sans NoSystem (NOSYS100.TOS).

Voir article dans ce numéro 92.

/UTILS/SYSTEM/NODSK301.TOS

Réf. : ST1414



✓ Thing 0.24

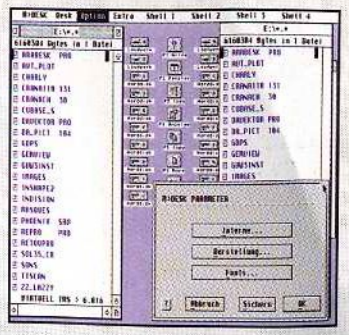
STE/TT/Falcon (>=640x200)

Bureau alternatif de taille moyenne, mais avec pas mal de fonctions avancées (icônes, applications installables dans les menus, gestion de fichiers avec Kobold, etc.). N'aura pas la puissance d'un Gemini mais propose, avec des idées empruntées à Ease, un environnement intéressant.

Programme et doc en allemand.

/UTILS/SYSTEM/THING024.TOS

▼▼▼▼



✓ M>Desk 1.20

STE/TT/Falcon (>=640x400)

M>Desk est un bureau alternatif plutôt orienté vers la gestion de fichiers, puisque tout passe par un couple de fenêtres (plus celles des quatre menus shell). Mais les shells permettront d'installer des applications appelables depuis les menus, et de nombreuses fonctions viennent encore compléter cette belle réalisation faite par l'auteur de GrepIt.

Programme et doc en allemand.

/UTILS/SYSTEM/MDESK120.TOS

▼▼▼▼

✓ NoSystem 1.0

STE/TT/Falcon (>=640x400)

NoSystem est la partie système dont a besoin NoDesktop pour fonctionner. NoDesktop est disponible en version 3.01 sous le nom NODSK301.TOS.

/UTILS/SYSTEM/NOSYS100.TOS

Réf. : ST1415

✓ Mupfel Tools 06

STF/STE/TT/Falcon

Voici la dernière release des outils de type unix pour le shell de Gemini : Mupfel. Vous pourrez, avec les *.TTP fournis, utiliser toute la puissance d'un shell de commande. L'ensemble de ces programmes est livré avec une documentation.

Si vous aimez les shells, il vous faut Gemini et ces outils dédiés à Mupfel.

Shareware allemand. Décompacté : 686 Ko.

/UTILS/SHELLS/MUPFTL06.TOS

▼▼▼▼

✓ Zeigs Mir Module EPS 02

STE/TT/Falcon 1 Mo

Nouvelle version du module d'exportation EPS pour Zeigs Mir, qui exporte les fichiers bitmap dans ce format. Zeigs Mir, rappelons-le, est un excellent visualiseur en shareware, doté de nombreuses fonctions d'édition et de tramage. Ce programme prend toute sa dimension quand on est régulièrement enregistré (le bridage altère fortement certaines fonctions).

/UTILS/DIVERS/EPSEXPO2.TOS

▼▼▼▼

✓ Zeigs Mir Module QFAX

STE/TT/Falcon 1 Mo

Module d'exportation QFAX pour Zeigs Mir, les fichiers seront utilisés dans QFAX ou CoMa. Les images en couleur sont tramées en monochrome. Zeigs Mir, rappelons-le, est un excellent visualiseur en shareware, doté de nombreuses fonctions d'édition et de tramage. Ce programme prend toute sa dimension quand on est régulièrement enregistré (le bridage altère fortement certaines fonctions).

/UTILS/DIVERS/ZM_QFAX.TOS

▼▼▼▼

✓ SysInfo 2.32

STF/STE/TT/Falcon

Voici une nouvelle version de SysInfo qui est un petit utilitaire donnant des informations précieuses sur votre machine : utilisation des

Bon de commande

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Pays

Ci-joint mon règlement par :

☐ Chèque ☐ Mandat

à l'ordre de :

DISKIMAGE

135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris

Votre commande sera traitée dans les plus brefs délais et vous recevrez vos produits sous 10 jours. Les produits ne sont ni repris ni échangés. Seules les disquettes réellement défectueuses ou les erreurs de livraison peuvent justifier un échange.

RAM, cookies, lecteurs, adresses, etc.
Shareware allemand avec RSC anglais.
/UTILS/SYSTEM/SINF_232.TOS

Réf. : ST1416

✓ Ico to RSC 1.0
STF/STE/TT/Falcon
Nouvelle version d'Ico to RSC qui est un petit utilitaire dont l'unique fonction est malgré tout bien pratique : il permet de convertir d'un seul coup une série de fichiers au format ICO (Windows) en un seul fichier au format RSC. De fonctionnement très simple, il rendra service à tous les collectionneurs et utilisateurs d'icônes...
Programme et doc en allemand.
/UTILS/DIVERS/ICO2RSC1.TOS

▼▼▼▼

✓ STE To Falcon 2.21
Falcon (Ttes Rés.)
Vous connaissiez Backward, un must pour faire tourner des jeux ST sur Falcon. Voici STE to Falcon, créé par un jeune programmeur français, qui peut non seulement faire tourner des jeux sur l'oiseau, mais aussi des utilitaires délicats (comme Stut One). Il peut être utilisé en version Boot secteur ou sous GEM (belle interface avec une bonne configuration). 90% des jeux tournent (d'après l'auteur), mais surtout tournent avec plus de fluidité ou de rapidité.
/UTILS/SYSTEM/ST2FC221.TOS

▼▼▼▼

✓ ParaFin 1.25
STF/STE/TT/Falcon
Ce petit utilitaire (PRG ou ACC) est destiné à rechercher les fichiers sur toutes partitions ou dans un chemin récursif. Il supporte le protocole AV de Gemini et permet d'ouvrir un fichier ou de lancer un programme sous Gemini. Cette version ajoute un GREP et diverses fonctions améliorant, entre autres, l'utilisation du protocole AV. Bien vu !
Programme et doc en allemand.
/UTILS/FICHIERS/PARAF125.TOS

▼▼▼▼

✓ Tos Patch 4.04 1.0
Falcon
Cette application propose, à l'aide d'un fichier de configuration éditable, divers patches pour le TOS 4.04 : accélération de la reconnaissance des disques SCSI au démarrage, timeout de l'imprimante, taille de papier pour hardcopy, remplacer les bombes par un autre graphique, remplacer le logo Atari, désactiver "grow and shrink boxes", adresse de départ de NEWDESK.INF, etc.
/UTILS/SYSTEM/TP404V10.TOS

▼▼▼▼

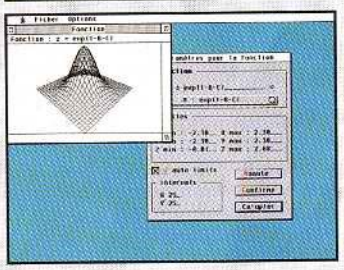
✓ LED Panel 2.9
STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)
Nouvelle version de LED Panel, qui est un utilitaire permettant de contrôler les accès aux diverses unités de disques présentes sur votre ordinateur. Entièrement configurable, LED Panel affiche en haut à gauche de l'écran des "diodes" qui indiquent l'état de lecture ou d'écriture des diverses partitions de disque dur.
LED Panel peut afficher d'autres informations (date, heure, Caps Lock). Ne fonctionne pas avec toutes les cartes graphiques.
Freeware allemand.
/UTILS/DISK/HARDDISK/LEDPAN29.TOS

▼▼▼▼

✓ Metados 2.5
STF/STE/TT
Dernière version de Metados, non compatible Falcon parce que le driver CDARGEN.BOS n'est pas adapté (essayer l'ancien FALCON.BOS). C'est le seul shareware pour gérer efficacement votre lecteur de CDROM. Il n'y a pas grand-chose à en dire de plus. Vous l'installez (facilement), puis vous l'oubliez pour vous consacrer à vos CD-ROM. Certains players de CD audio ont besoin de lui pour fonctionner. Mais attention, ses drivers n'ont pas toutes les commandes audio nécessaires.
/UTILS/DISK/METADO25.TOS

Réf. : ST1417

Graphisme



✓ 3DP 0.9
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
3DP est une application, réalisée sous BIG, qui calcule une fonction en 3 dimensions du type z=F(x,y) destinée à être exportée vers POV2 qui l'utilisera comme "height_fields". Le résultat tient compte de la position et du zoom de la caméra. 3DP peut créer des objets très intéressants, il est très simple à utiliser et en français.
/GRAPH/DESSIN/POV/3DP_09.TOS

▼▼▼▼

✓ Neon démo
Falcon
Voici la version de démonstration d'un programme de raytracing qui monte, qui monte... La plupart des fonctions sont accessibles, sauf celles de sauvegarde qui sont limitées. Ce nouveau venu dans l'image de synthèse fera parler de lui !
/GRAPH/DESSIN/NEON_D.TOS

▼▼▼▼

✓ Réduc TGA
STF/STE/TT/Falcon
Ce programme est compatible toutes machines mais sera plus utilisé sur TT et Falcon car il gère des images plus rarement utilisées sur ST. Son objet est de réduire ou d'agrandir une image TGA en utilisant une routine faisant appel à une moyenne pondérée et donnant de meilleurs résultats qu'une simple ablation de points. Il supporte le TGA 24 et 8 bits. Un bon utilitaire pour les previews POV calculées en petites résolutions ou la réduction de scans.
Programme et doc en français.
/GRAPH/UTILS/REDUCTGA.TOS

Réf. : ST1399

✓ Arts for Kids démo (FC)
Falcon (VGA)
C'est la démo d'un superbe et ingénieux programme de dessin pour les enfants. Pas de sauvegarde, quelques fonctions limitées mais, sinon, tout y est : le look, les outils et... le son ! Ceci est la version spécifique Falcon.
A voir absolument !
/GRAPH/DESSIN/ART4KDFC.TOS

Réf. : ST1400

✓ Arts for Kids démo (ST)
STE (Coul)
C'est la démo d'un superbe et ingénieux programme de dessin pour les enfants. Pas de sauvegarde, quelques fonctions limitées mais, sinon, tout y est : le look, les outils et... le son ! Ceci est la version spécifique STE.
A voir absolument !
/GRAPH/DESSIN/ART4KDST.TOS

▼▼▼▼

✓ Arts for Kids démo (TT)
TT (VGA)
C'est la démo d'un superbe et ingénieux programme de dessin pour les enfants. Pas de sauvegarde, quelques fonctions limitées mais, sinon, tout y est : le look, les outils et... le son ! Ceci est la version spécifique TT.
A voir absolument !
/GRAPH/DESSIN/ART4KDTT.TOS

Réf. : ST1401

✓ Gemview 3.12
STF/STE/TT/Falcon 2 Mo (Ttes Rés.)
Version 3.12 de Gemview qui est actuellement l'utilitaire de dessin shareware le plus avancé. Il peut charger, sauver, convertir à peu près tous les formats d'image, IMG, X-IMG, IFF, TIF, TGA 16M de couleurs, JPEG, etc. Le GIF est momentanément supprimé pour des problèmes de licence. D'autres fonctions sont là pour tramer, modifier la taille, les proportions, imprimer, créer un FAX... Charge aussi le TXT et le RSC. Très complet ! Modules améliorés et livré avec un player d'AVI.
Logiciel en anglais, mais on peut utiliser d'autres RSC.
/GRAPH/UTILS/CONVERT/GEMVW312.TOS

▼▼▼▼

✓ Gemview drivers Falcon
STF/STE/TT/Falcon
Ces drivers d'import et d'export de formats d'image Falcon pour Gemview sont utiles à toutes machines. Vous pourrez aussi, sur votre ST, convertir une image PI9 en IMG monochrome...
/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW_F030.TOS

Réf. : ST1402

✓ Photolabor 1.5
STF/STE/TT/Falcon 1Mo (Mono)
Nouvelle version de Photolabor, programme de retouche d'images (bitmap et 256 niveaux de gris) aux possibilités très convenables. Il supporte les formats IMG, TIF et son format propre (BW). Il fonctionne en monochrome sur toutes machines (TOS 1.04 minimum). Il ne peut charger qu'une image à la fois mais peut en réaliser plusieurs copies qui pourront être traitées différemment. A ses diverses fonctions s'ajoute un calcul de transformée de Fourier qui utilisera éventuellement le copro. Ce n'est pas une petite merveille ?
/GRAPH/DESSIN/PHOTOL15.TOS

▼▼▼▼

✓ AVI Player 0.95
STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)
Ce player de fichiers AVI est une mise à jour de celui qui est livré avec GEMVIEW (et du même auteur), qui ne fonctionnait pas. Celui-

LE TOP

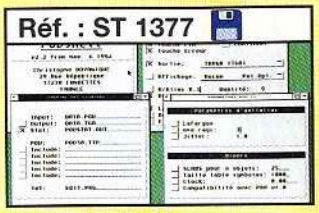
Réf. : ST 1370

✓ Papyrus Gold démo
Cette démo vous offre de nouvelles possibilités dont une correction.
/BUREAU/TTEXTE/PAP_D362.TOS

Réf. : ST 1375

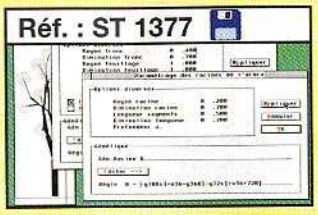
✓ ZZ Com Pro 0.98a
Un des meilleurs logiciels d'émulation Minitel... L'outil indispensable !
/COMMS/VIDEOTEX/ZZCOMPRO.TOS

Réf. : ST 1377



✓ PovShell 2.2
Si vous êtes un fervent utilisateur de POV, il vous faut ce shell !!!
/GRAPH/DESSIN/POV/POVSH22.TOS

Réf. : ST 1377



✓ ARBRES 1.03
Nouveau programme pour générer des arbres au format POV.
/GRAPH/DESSIN/POV/ARBRE103.TOS

Réf. : ST 1385

✓ Music Channel 1.60
Player de fichiers MOD et lecteur de CD audio. Graphisme joli et original !
/MUSIQUE/MCHAN160.TOS

ci fonctionne et est donc, à ma connaissance, le premier player de fichiers AVI sur Atari. Fonctionnement très simple.
Programme et doc en allemand.

/GRAPH/ANIM/AVIPL095.TOS

Réf. : ST1403

✓ Apex Media demo (1)

Falcon

Il n'est pas besoin de présenter Apex Media, la coqueluche de la production Atari de la fin de l'année 1994. Cette version de démonstration vous permettra d'évaluer les performances de ce programme extraordinaire. En voici la première partie, la deuxième étant disponible sous le nom de APEXDEM2.TOS.

/GRAPH/ANIM/APEXDEM1.TOS

Réf. : ST1397

✓ Apex Media demo (2)

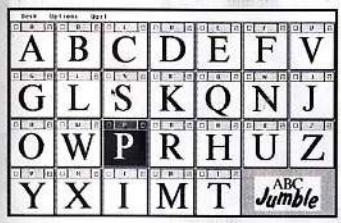
Falcon

Il n'est pas besoin de présenter Apex Media, la coqueluche de la production Atari de la fin de l'année 1994. Cette version de démonstration vous permettra d'évaluer les performances de ce programme extraordinaire. Cette archive contient la deuxième partie, la première étant disponible sous le nom de APEXDEM1.TOS.

/GRAPH/ANIM/APEXDEM2.TOS

Réf. : ST1398

Jeux



✓ ABC Jumble

STF/STE/TT/Falcon (640x400)

Voici un jeu éducatif pour aider les enfants à repérer l'alphabet. Il consiste à remettre les lettres dans l'ordre alphabétique. Réalisé en monochrome, l'interface est assez jolie. A réserver aux plus petits, tout de même, mais sait-on jamais...

/JEUX/REFLEXIO/JUMBLE.TOS

▼▼▼▼

✓ Die Große Wurf 1.0

STE/TT/Falcon (Coul)

DGW est un petit jeu écrit par Dirk Haun en clin d'oeil à Dirk Hagedorn, le spécialiste avec DWBH et autres. C'est une sorte de jeu de l'oie, entièrement sous GEM. Un petit jeu sans prétention, mais rigolo et bien fait.

/JEUX/DIVERS/DGW.TOS

▼▼▼▼

✓ Solitaire 1.5

STF/STE/TT/Falcon

Nouvelle version d'un jeu de solitaire allemand fait par Dirk Hagedorn qui fonctionne sur toutes machines, sous GEM. Il est doté d'une aide en ligne (sous ST-Guide), il ne prend pas beaucoup de place, alors avis aux amateurs...

/JEUX/REFLEXIO/SOLIT15.TOS

▼▼▼▼

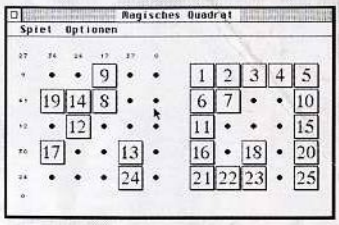
✓ Solitare 1.0

STE/TT/Falcon (>=640x400)

Ce petit jeu de réussite utilise les cartes de Yukon, mais ses règles sont très différentes. Je n'ai pas pu le faire tourner en VGA 16 couleurs, mais il fonctionne à coup sûr en monochrome et en VGA 256 couleurs.
Difficile, mais sympa.

/JEUX/REFLEXIO/SOLITARE.TOS

▼▼▼▼



✓ Magische Quadrat 1.0

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Réalisé par Dirk Hagedorn, ce jeu consiste à placer des nombres de façon que toutes les lignes, colonnes et diagonales aient un total équivalent. Réservé aux insomniaques, ce jeu est de la même veine que tous ceux du même auteur : compatible toutes machines, Multitos, Geneva, Magic, bien réalisé, etc.

/JEUX/REFLEXIO/MAGQUA10.TOS

▼▼▼▼

✓ Little 15 1.0

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Réalisé par Dirk Hagedorn, ce jeu est un pousse-pousse de seize cases où il faut replacer dans l'ordre les nombres de 1 à 15. Réservé aux insomniaques, ce jeu est de la même veine que tous ceux du même auteur : compatible toutes machines, Multitos, Geneva, Magic, bien réalisé, etc.

/JEUX/REFLEXIO/LITTLE15.TOS

Réf. : ST1404

✓ Astropanic 94

STF/STE/TT/Falcon

Ce jeu d'arcade est bien connu et son principe est simple : des vaisseaux apparaissent de partout et il faut les détruire avec votre vaisseau qui se meut horizontalement. Ne tourne pas en VGA 16 sur mon TT, mais fonctionne bien en basse ST et monochrome, ainsi qu'en 256 couleurs Falcon (dixit la doc, alors si ce n'est pas vrai vous vous adressez à l'auteur, pas à moi). Bons graphismes et mention spéciale pour les sons de bonne facture (qu'il faudra renommer pour qu'ils ne soient pas actifs sur STF).
Jeu et doc en anglais

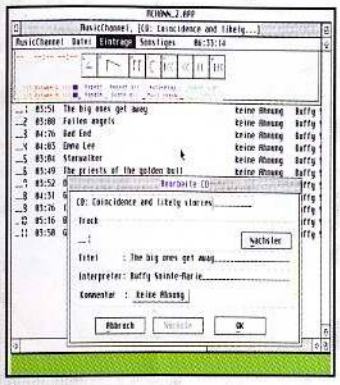
/JEUX/ACTION/PANIC_94.TOS

Réf. : ST1405

✓ MusicChannel 1.60

STE/TT/Falcon

On l'attendait, et la voici, la nouvelle version de MusicChannel qui est à la fois un player de fichiers MOD (interfacé avec Paula) et un lecteur de CD Audio (interfacé avec Metados). Il



fonctionne sur toutes machines (sauf STF) et dans toutes résolutions, le graphisme est assez joli, et c'est original ! Cette version apporte quelques nouvelles fonctions et semble nettement plus stable que la précédente.
Programme et doc en allemand.

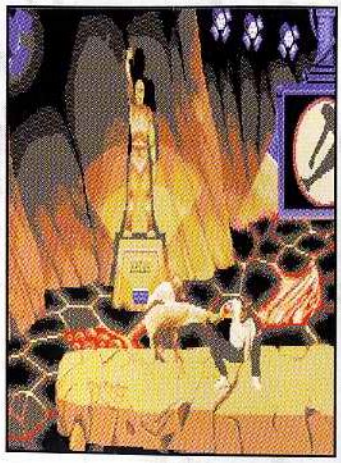
/MUSIQUE/MCHAN160.TOS

▼▼▼▼

✓ The Ultimate Arena 1.2

STE 1 Mo (Coul)

Voici la nouvelle version d'une réalisation française pas mal du tout. Un jeu de combats, aux graphismes et aux sons très soignés, qui se joue au joystick.
C'est tellement bien fait qu'on peut le comparer sans peine à beaucoup de réalisations commerciales.
Cette version est jouable mais limitée. Payer la contribution au shareware (99 F) permettra de recevoir la version définitive en trois disquettes (6 adversaires différents - mode un et



deux joueurs).
Attention: taille décompactée de 830 Ko.

/JEUX/ACTION/ULT_AR12.TOS

Réf. : ST1385

✓ Gem Thor 1.02

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Un grand, grand Othello venant du PC, d'abord adapté en version non GEM (jusqu'à la 3.32). Le voici en version 3.36, et GEM 1.00. C'est indiscutablement le meilleur, avec Comp'Oth.
Logiciel et doc en français.

/JEUX/REFLEXIO/GTHOR102.TOS

Réf. : ST1381

PLUS DE 3000 SOFTS SONT À VOUS !!!

Tous les logiciels proposés ce mois-ci, et naturellement ceux des mois précédents sont téléchargeables :

Par Minitel :

3615 STMAG

C'est le moyen le plus rapide !!!

Le kit de téléchargement comportant un câble et le logiciel Sapristi coûte 95 F port compris, Sapristi seul: 15 F port compris

DISKIMAGE

135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris - Métro / RER Gare de l'Est ou Gare du Nord
du LUNDI au VENDREDI de 14h00 à 18h30 et le SAMEDI de 14h00 à 17h30
✆ (1) 46 07 21 97 uniquement du MARDI au VENDREDI de 14h30 à 17h30
À bientôt...

Disque dur
toutes capacités
neuf ou d'occasion
pour toute
la gamme Atari
à des prix "étudiés"

SCAP Informatique

Tabby

Tablette graphique pour Atari, simple d'utilisation, elle remplacera bien vite votre souris

Format 170x140mm

590,00 Frs

Port 50 Frs

EXTENSION MEMOIRE
Etendez la mémoire de votre ordinateur. Installation sans rendez-vous

SCAP DÉMÉNAGE & S'AGRANDIT

2 FOIS PLUS GRAND 2 FOIS PLUS DE MICRO
PLUS QUE JAMAIS, NOUS AVONS LA SOLUTION À VOTRE PROBLEME INFORMATIQUE

OCCASIONS
un très large choix d'ordinateurs et de périphériques d'occasion garantis

CD-ROM POUR VOTRE ATARI

CD-TOOLS
en version française
DISPONIBLE

Fonctionne sur toute la gamme Atari
accès à toutes les fonctions,
CD, CD-Photo, CD-Audio
Lecteur livré complet & configuré.
Nombreux CD pour Atari

SCANNER EPSON

Scanner Couleur
Epson GT-6500
300-600-1200 dpi
Format A4
5490 Frs
Port 250 frs

STYLUS COULEUR EPSON

Imprimante couleur
Stylus couleur 720 dpi
Format A4
Pilote Calamus SL
Prix NC
Port 250 frs

Tous nos [illegible] avec disqu[illegible] sont livrés avec un nombre impressionnant d'utilitaires, de démos & de logiciels du domaine publi[illegible]

LDW POWER
Tableur graphique pour toute la gamme Atari
90 Frs
Port 30frs

LE REDACTEUR V. 1.00
Traitement de textes toutes machines. Le premier standard sur Atari à prix fou
90 Frs
Port 30frs

ART FOR KIDS
Logiciel de dessin pour enfants avec bruitages
390Frs
Port 50 Frs

KOBOLD II
Copie déplacement de fichiers ultra-rapides
290 Frs
Port 30frs

ECRANS COULEUR
Pour ST(e) & MegaST(e)
A partir de
990 Frs
Port 150frs

CONSOLES JAGUAR
SUPER PROMO PROMO PROMO

INSHAPE
Logiciel de raytracing pour TT & Falcon
Prix NC
Port 50frs

digital PC

PC 486 Digital à partir de
4990 Frs ttc
Maintenance sur site 1 an gratuite

intel inside

SCAP appartient aujourd'hui à un cercle très fermé d'entreprises disposant de ce label "MCP". C'est pour vous l'assurance d'une compétence Windows® à toutes épreuves.

Microsoft Certified Professional

Micro Multimédia Colibri
à partir de
11500 Frs

Pour Commander :
Expédition en Colissimo ou Chronopost
Règlement par chèque ou Carte Bleue
Garantie de livraison rapide

VISA

18, bd Marcel Sembat
93200 Saint - Denis
Tél (1) 48 . 13 . 12 . 34
Fax (1) 48 . 13 . 12 . 35
Ouvert du mardi au samedi de 9h30 à 19h